TNTでSLIが実現可能に。そのパフォーマンスはVoodoo3をも上回る！

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

5
MAY 1999
No.012
月刊プレイオンライン

1999年5月1日発行（毎月1回1日発行）　第2巻第5号通巻12号
1998年9月30日第三種郵便物認可

EVERQUEST

βからプレイしたものだけが知っている
本当に使えるデータとノウハウ集中掲載

国産タイトル攻略情報続々登場！

特集2
500MHzもの高クロックと
新命令追加でゲームが変わる
PentiumⅢが起こすPCゲーム革命

Play Online Exclusive Review
- ■Sid Meier's ALPHA CENTAURI
- ■プロパイロット'99 〜セスナ機マスター最短コース〜
- ■サイキックフォース2012
- ■カルマ
- ■EXTREME-G 2
- ■NASCAR REVOLUTION
- ■WARZONE 2100
- ■SiN MISSION PACK:WAGES OF SiN
- ■COMMANDOS:THE NEXT
- ■電車でGO!2 高速編
- ■KKND2 KROSSFIRE
- ■SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
- ■TOCA2 〜REVDRIVE〜

ダークアイズ
三国志インターネット
ルナティックドーンⅢ

付録CD-ROM
電車でGO! 2
HALF-LIFE
などしっかり遊べる
体験版を厳選収録

驚きの新情報満載！
- ●MSの新コントローラーは3Dゲームに最適の"ZULU"
- ●PenⅢ対応の「セガラリー2」は究極のグラフィック
- ●話題の3Dシューティング「KINGPIN」特別プレビュー
- ●日本で発売されるVoodoo3のスクープ情報

いいプロバイダー、選ぼ!!

国際ローミングサービス開始!
海外144ヶ国、3000のアクセスポイント。
※国際ローミングサービスのご利用に際しては、別途接続料金30円／分とアクセスポイントまでの通話料がかかります。
＊詳しくはODNホームページへ

ODN
Open Data Network

安い!
接続料金 月1,950円(定額制)。しかも入会金無料。
[接続料金はメールID込みの料金です。]
※0088市外電話サービスへの加入が必要です(加入料無料)。

カンタン!
CD-ROMで、らくらくオンライン・サインアップ!
本誌付録のCD-ROMに収録の「ODNスターターキット」で、ダイヤルアップの加入から接続設定までかんたんにできます。

楽しい!
ホームページで情報発信もOK!
「ホームページをつくりたい」「メールボックスを追加したり、容量を増やしたい」—こんなこだわり派のニーズにもODNは応えます(オプション・サービス)。

「SODA」でお気に入りレジャー情報を見つけ、「タウンリンク」で買い物を楽しむ!
「SODA」は自分の好みに合わせて、レジャー関連情報を集めてくれるパーソナル・ナビゲーション・サービス(無料)。《http://www.soda.ne.jp》
一方、「タウンリンク」は、おしゃれな人気ショップが集合。ここなら素敵なギフトも見つかります。《http://www.townlink.ne.jp》

安心!
日本テレコムだから、速い、ゆとりの大容量回線! 海外主要拠点にもダイレクトに接続!
日本テレコムならではの大容量回線だから、インターネットに高速でらくらくつながります(東京〜大阪は300Mb/s)。しかも、米国、45Mb/sを始め、アジア各国にもダイレクトに接続。海外へのアクセス環境も抜群に快適です。

通話料無料のサポートセンター。
ODNに関するご不明な点はサポートセンターの専門スタッフがお答えします。しかも、フリーコールだから、全国どこからでも通話料無料。平日21:00、土曜18:00まで受付OK。

とにかく安心、スイスイ使える
日本テレコムのインターネット「ODN」

アクセスポイント全国135都市に拡大中! (開設済)釧路・北見・旭川・帯広・岩見沢・小樽・札幌・千歳・室蘭・苫小牧・函館・青森・八戸・秋田・山形・盛岡・仙台・福島・郡山・宇都宮・高崎・前橋・太田・小山・熊谷・水戸・常陸太田・竜ヶ崎・土浦・久喜・草加・浦和・川口・川越・東松山・所沢・青梅・東京・武蔵野三鷹・国分寺・立川・八王子・柏・千葉・市原・市川・船橋・東金・成田・木更津・横浜・川崎・横須賀・藤沢・平塚・厚木・相模原・小田原・新潟・長岡・長野・松本・甲府・沼津・清水・富士・静岡・浜松・豊橋・名古屋・一宮・瀬戸・刈谷・尾張横須賀・津島・岡崎・豊田・春日井・半田・岐阜・大垣・桑名・津・四日市・富山・高岡・金沢・福井・大津・宇治・京都・大阪・寝屋川・八尾・茨木・堺・和泉・富田林・岸和田貝塚・池田・神戸・西宮・三田・加古川・姫路・奈良・大和高田・和歌山・岡山・倉敷・福山・尾道・広島・呉・高松・松山・徳島・高知・鳥取・松江・山口・下関・福岡・久留米・北九州・佐賀・長崎・佐世保・大分・熊本・宮崎・鹿児島・那覇。
(3月以降開設予定)弘前・茂原。 各アクセスポイントでデジタル回線(ISDN同期64kb/s)とアナログ回線(56kb/sまで)＊どちらもOK。
※K56flexに対応。ただし、北見・帯広・千歳・室蘭・苫小牧・釧路・甲府はX2に対応。東京、大阪はK56flex、X2、PIAFSに対応。また、ブルーのアクセスポイントはV90にも対応しています。 ※上記のアクセスポイントは、NTT回線でのご利用になります。
◎全国共通アクセスポイント:全国どこからでも0088のおトクな回線で、10円／60秒(8:00〜23:00)・10円／70秒(23:00〜8:00)でつながります。アステルからは時間帯、距離に関係なく、13円／60秒でPIAFS対応通信ができます。
※ODNサービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。 ＊Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。 ＊MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。 ＊価格は消費税別

日本テレコムだから、常時接続が月34,000円(DA64kb/s※)からとお得!
常時接続できる専用線サービスも、日本テレコムならお得で快適。手軽なエコノミーII(64kb/s〜1.5Mb/sの3品目)、高品質で信頼性の高いファスト(64kb/s〜6Mb/sの12品目)など、多彩なサービスをご用意しています。
※アクセス料込

おともだちご紹介キャンペーン
あなたのお友達をODNに紹介してください。
(99年3月31日まで)

詳しくは、ODNホームページ(http://www.odn.ne.jp/)まで

●お問い合わせは:〒136-0075 東京都江東区新砂1-8-2東水エビル
ODNサポートセンター
0088-86(ODNサービス案内・無料)
0088-85(ODN接続サポート・無料)
[受付時間] 9:00〜21:00(平日)9:00〜18:00(土曜)※日・祝祭日休 <FAX>0088-22-8850(24時間無料着信)
<E-mail>odn-support@odn.ad.jp(ODNサービス案内)、tech-support@odn.ad.jp(ODN接続サポート)

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム
<ODNホームページ>http://www.odn.ne.jp/

資料請求 No.H02

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

『ODNスターターキット』利用方法

本誌CD-ROMに収録

はじめに

パソコン、モデム（TA）、電話回線を接続し、モデム（TA）を使えるようにして下さい。

＊本スターターキットをご利用される前に必ず［ご利用の注意事項］をお読み下さい。

※Internet Explorer 3.02 以下（Windows95）をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。

※Internet Explorer 4.0 以上（Windows 95・98）をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

「ODNスターターキット」のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」※→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
スターターキットが起動します。

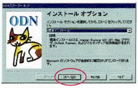
※ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。
収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。
（「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。）

④確認画面が表示されますので「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。

⑤「セットアップの開始」画面が現れます。
「次へ」ボタンをクリッ クして下さい。

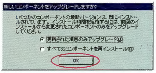
⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。（標準は「標準インストール」）

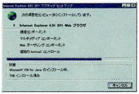


⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。（標準は「はい」）

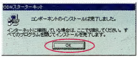
⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。
インストール先フォルダを選択して下さい。

⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか？」が表示されます。いずれかを選択して下さい。





⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
スターターキットが起動します。

③「サインアップ」ボタンをクリックして接続を開始して下さい。
（「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。）

④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。

＊注意：ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。

⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

＊注意：アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。

＊注意：お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。

＊注意：この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報を紛失された場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。

②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。

②パスワードを入力し接続して下さい。

＊注意：オンラインサインアップで設定されるパスワードは仮パスワードです。仮パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限がきましたら接続パスワードを入力して下さい。

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

ご不明な点は **ODNサポートセンター**

フリーコール **0088-85**（ODN接続サポート・無料）

フリーコール **0088-86**（ODNサービス案内・無料）

へお問い合わせください。

tech-support@odn.ad.jp（ODN接続サポート）

NO COPY
このソフトは
著作権法によって
保護されています
使用条件を守りましょう
(社)コンピュータソフトウエア著作権協会

●Microsoft、Windows、IntelliMouseは米国及びその他の国におけるMicrosoft Corporationの登録商標です。
●PentiumはIntel Corporationの登録商標です。
●その他、記載されている社名及び商品名は、登録会社の登録商標または商標です。
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・擬似レンタル・中古品販売についてこれを一切許可しません。

〈アートディンクホームページでは、商品紹介とあわせて通信販売サービスも行っております。詳しくはホームページをご覧ください。〉

Windows®95/98
Windows NT®4.0
対応

あのルナティックドーンが、さらなる進化を遂げた。
待望のシリーズ最新作、ついに登場！

「自由な冒険」をテーマに、常に新しい感動をお送りしてきた
「ルナティックドーン」シリーズの最新作が、いよいよ登場します。
数々の個性豊かな世界をプレイヤーの思うがままに行動し、
さまざまな人生を送る楽しさはそのままに、さらに今回はネットワークにも対応。
リンクゲートを介して見知らぬプレイヤーのワールドを訪れ、ともに冒険を繰り広げたり、
逆に自分のホームワールドに招き入れ、複数のプレイヤーと遊ぶことも可能になりました。
また、キャンペーンエディット機能を使用して、
あなたが作ったオリジナルの「依頼」を楽しむこともできるのです。

プレイヤーの数だけ冒険がある。冒険の数だけストーリーがある。
あなただけの「ルナティックドーン III」をぜひ、お楽しみください。

1人でも遊べる／ネットワークでも遊べる

LUNATIC DAWN III
ルナティックドーン III

ファンタジーRPG　新発売　標準価格12,800円（税抜）

CD-ROM　HD HARD DISK ONLY

©1999 ARTDINK.All Rights Reserved.

●オペレーションシステム／Windows®95日本語版、Windows®98日本語版、Windows NT®4.0※日本語版　●対応CPU／MMX Pentium 166MHz以上（Pentium II 233MHz以上推奨）●必要メモリ／32MB以上（64MB以上推奨）●ハードディスク容量／300MB以上●グラフィックボード／DirectDraw 6.1対応ビデオメモリ2MB　800×600ドット以上6万色表示（DirectDraw 6.1対応ビデオメモリ4MB　1280×1024ドット以上推奨）●対応音源／DirectSound6.1対応PCM音源　●メディアドライブ／4倍速以上のCD-ROMドライブ（8倍速以上のCD-ROMドライブ推奨）●入力機器／キーボード／マウス●通信（ネットワークプレイ時のみ）／28800bps以上のモデム（56000bps以上推奨）●備考／Microsoft® IntelliMouse®対応　DirectX6.1対応　※Service Pack 3以降必須

©ARTDINK.All Rights Reserved.

〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBGマリブウエスト21階　TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社アートディンク

資料請求 No.003

Play Online

ニュース

018 **Play Online NEWS Summary**

●「DIABLO Ⅱ」「MECH WARRIOR 3」の最新情報を入手

●Gamestock '99で判明したマイクロソフトのゲームタイトルとUSB対応新デバイス「ZULU」

●話題の3Dシューティング「KINGPIN」特別プレビュー　ほか

ダークアイズ

国内外の売れ行きが一目で分かる
パソコンゲーム売上げランキング 036

ソフトウェアリリーススケジュール 038

特集1

055 **マルチプレイが熱い パソコンゲーム高密度攻略**

ダークアイズ 056

ついに本サービスが始まった「ダークアイズ」。今回の特集では、4月号の別冊付録で掲載しきれなかった、経験値獲得に必ず役立つダンジョンマップ、プレイヤーの性格を特徴付けるスキルに関するデータを中心に構成した。また、本誌が企画したオリジナルイベントの情報も掲載。オンラインの世界と現実の世界がここでリンクする

三國志インターネット 068

「三國志インターネット」には、独自のカードシステムが導入されている。マルチプレイ時においては、特に重要視しなければならないこの外交カードについて、データ面はもちろん、効果的な使用局面についても掲載。戦功ポイントランキングに名を残せるノウハウ満載

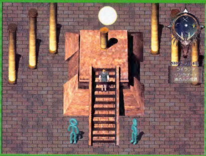
ルナティックドーン Ⅲ 072

ネットワーク機能を実装して登場したシリーズ最新作の攻略情報は、初めてルナドンをプレイするユーザーにも役立つ情報を中心に構成。特徴あるゲームシステムの解説やプレイガイドに加えて、プレイ時に役立つたいダンジョンに登場するモンスターの攻撃パターン、特殊攻撃、効果と対策などデータ面も充実

EVERQUEST 076

「EVERQUEST」攻略第3弾は、冒険時に手元において参照したいデータを集中的に掲載。これさえあれば絶対に迷わない全ゾーンのつながりまで網羅した完全マップ、武器・防具だけでなく、マジックアイテムまでも調べ上げたアイテムリスト、種族別呪文データ＋戦術など、長期間プレイしたものだけが知っている情報を厳選した。これを読めば、ワンランク上のNorrath生活がおくれる！

三國志インターネット


ルナティックドーン Ⅲ

EVERQUEST

CONTENTS

May 5 1999

特集2

107

500MHzもの高クロックと新命令追加でゲームが変わる

PentiumIIIが起こすPCゲーム革命

新しい命令を実装したPentiumIIIがデビューした。今回の特集では、ゲームユーザーに支持されているCPUと比較して、どれぐらいの優位性を持っているのかを、ベンチマークやゲームを使ってさまざまな角度から検証した。また、「セガラリー2」をはじめとして、新命令に対応したゲームが50タイトル以上も名乗りを挙げている。これらの情報も余すところ無く掲載。PentiumIIIのポテンシャルが、今明らかになる。

ゲームソフトレビュー

039

Play Online Exclusive Review

- Sid Meier's ALPHA CENTAURI
- プロパイロット'99 ～セスナ機マスター最短コース～
- サイキックフォース2012
- カルマ
- EXTREME-G 2
- NASCAR REVOLUTION
- WARZONE 2100
- SiN MISSION PACK:WAGES OF SiN
- COMMANDOS :THE NEXT
- 電車でGO!2 高速編
- KKND2 KROSSFIRE
- SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
- TOCA2 ～REVDRIVE～

特別企画

Single Night Outスペシャル 102

厳選!シングルプレイゲーム Hot Titles

1999年は、マルチプレイ対応ゲームと同じぐらい、シングルプレイゲームの当たり年になりそうだ。ジャンルもアドベンチャー、RPG、アクションとバラエティーに富み、じっくりと時間をかけて楽しみたい良質なゲームが目白押し。この特別企画では、編集部お勧めのシングルプレイゲームを、アメリカから最新ショットを中心に紹介しよう

WIZARDRY 8

PRINCE OF PRECIA 3D

連載

034	新連載　ゲーマーズドリームExpress
096	ただで遊べるネットワークゲーム 「REDLINE」
098	Play Online Entertainment 無料で利用できる国内対戦サーバー Mplayer-Japan
120	Do! Voodoo 日本で発売されるVoodoo3情報
122	QUAKE定点観測 IMPULSE 999
124	ULTIMA ONLINE定点観測 UO.net
126	battle.net定点観測 Blizzard from Far East
129	私が最初にハマったゲーム ファーストインビテーション 西尾ゆきの場合
130	チューンナップの鬼 OVER THE 100fps Socket 370 vs Slot 1 Celeronほか
131	Play Online Mac館
132	TECHNICAL EDGE　新製品レビュー
135	BACKSTREET, USA
136	いかさま野郎 チートコマンダー
138	すべての疑問に答えます Gamer's Pit
142	Play Online SQUARE
143	10分で覚えられる ネットワークゲーマーのための英会話

その他

017	付録CD-ROMハイライト
106	バックナンバーのお知らせ
128	読者プレゼント ダイアルアップルーターが当たる!
140	付録CD-ROMの使い方
144	次号予告・広告索引

オーストラリアが誇る気鋭のゲームメーカー"メルボルンハウス"が放つ最新作!
ネットワーク対戦サポートリアルタイム・ストラテジー
3月16日発売
●前作の2チームに、より強力な第3勢力が加わりさらに同盟など戦略性がアップ。
●登場ユニットは地上ユニット、空中ユニットあわせて150種類以上。
●51ものシングルプレイミッション、20のマルチプレイミッションに加え、独自のシングルマルチプレイミッションを作成できる、ミッションエディター付き。
●TCP/IP、IPX、LANをサポート。インターネットでも2~8人での対戦が可能。
●ハリウッド映画予告編を思わせる、フルCGによる迫力のオープニングムービー。
●前作の2チームに、より強力な第3勢力が加わり"EVOLVED" "SURVIVORS" "SERIES 9"の三つ巴戦によりさらに戦略性がアップ。
どのチームを指揮するか、どのチームと同盟を結ぶかはプレイヤー次第。
リアルタイム・ストラテジーゲームの最終進化型
KKND2
KROSSFIRE
KKND2 クロスファイア
【価格】¥9,800
【品番】MHF20470 CD-ROM2枚組
【JANコード】4531262204708
【動作環境】
【対応OS】Microsoft Windows 98/95/NT4.0
【システム】IBM PC/AT互換機専用(NEC PC98シリーズ不可)
【CPU】Pentium 133Mhzまたは完全互換プロセッサー
【メモリ】16MB 【グラフィック】DirectX 互換ビデオカード(2MB)
【サウンド】DirectX 互換デジタルサウンドカード
【CD-ROM】4倍速 【その他】DirectX 5が完全に動作する環境
KKND2 KROSSFIRE ©1998 Beam International. Melbourne House is a registered trademark of Beam International LTD. All Rights Reserved.Distributed by IGS Co., Ltd.
Melbourne House
UPGRADE!
ARMOR COMMAND
Ver.1.06 (FUJITSU Mplayer-Japan対応版)
CD-ROM2枚組/完訳日本語マニュアル付
©1998 Ripcord Games.All Rights Reserved. Armor Command is a trademark of Ripcord Games. All other trademarks are property of their respective companies.Distributed by IGS Co.,Ltd.
内容
ネットワーク対戦型リアルタイム3D戦略シミュレーション・ゲーム。
宇宙戦艦からの援助を受けつつ、様々な惑星を舞台に、個性豊かなユニット(兵器等)を駆使し、地上戦や空中戦、水中戦など、多様な戦略シミュレーションがプレイ可能です。プレイヤーは総司令官となり、多種多様なミッションを攻略、敵を殲滅し、数多くの惑星を侵略していきます。
Mplayer※プレイ(2~4人)接続可能。
※FUJITSU Mplayer-Japanクライアント用ソフト「GIZMO」、及びInfoWebオンラインサインアップツールバンドル。
本パッケージ購入後すぐにFUJITSU Mplayer-Japanにてネットワーク対戦ゲームに参加できます。
特徴
•3Dレンダリングにより構成されたリアルな戦闘フィールド。
•60種類以上の個性的なユニット。
•6つのビューポイントを基本とした、柔軟性にとんだ視点切り替え。
•自分の戦略・戦術がダイレクトに伝わる操作性。
オープンプライス
JANコード: 4531262204807
品番:RCF20480
対応機種:PC/AT互換機
対応OS:Microsoft Windows 98/95
システム:IBM PC/AT互換機専用
(NEC PC98シリーズ不可)
MPLAYER
MplayerはMpath Interactive.Incの登録商標、MplayerロゴはMpath Interactive.Incの商標です。
株式会社アイジーエス
横浜市神奈川区栄町1-1 アーバンスクエア横浜 〒221-0052 TEL:045-451-5818 FAX:045-451-0814
フリーダイアル:0120-26-0170 E-Mail:info@igs.co.jp URL:http://home.igs.co.jp/games
※Microsoft、Windows、DirectXは米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。その他、記載されている社名及び商品名は、登録会社の登録商標または商標です。

資料請求 No.006

飛ぶ夢をあきらめていませんか?

子供の頃になりたかった職業はパイロット。多くの少年達がそう作文に書いたはずです。そのスタンダードな夢を実現するのがマイクロソフト フライト シミュレータ 98。「本物に忠実であること」をテーマにつくられ、シリーズ総計では世界で1000万人の航空ファンに認められました。飛ぶことだけでなく、コックピット、窓から見おろす下界の風景、空港の建物などすべてがリアル。一人のパイロットが体験できるすべての世界が展開されます。ソフトを買ったその日から、パイロットとしての自分に出会える。つまり、これが空への、夢への入り口なのです。

限定2万本!! 初めての人でもすぐ飛べます

コツさえつかめばあなたもすぐ飛べる、「デジタル講習会」CD-ROMを添付。

「誰もが飛べる」をコンセプトにしたチュートリアル CD-ROM がいよいよ完成、フライト シミュレータ 98 のパッケージ限定2万本に付いてきます。その名も「デジタル講習会」。離陸から着陸までのフライト テクを優しくレクチャー。その他周辺機器やシーナリー、関連書籍の紹介、スカイネット クルーザーのデータなど内容は盛りだくさん。

3月26日より店頭にて!

Microsoft® Flight Simulator 98

マイクロソフト フライト シミュレータ 98

Windows® 95、Windows 98、Windows NT® Workstation 4.0 Service Pack 3 対応

[Flight Simulator関連のニュース レター申し込み受付中!!]
Flight Simulatorのアドオン ソフトから周辺機器までの情報を載せた無料ニュース レターを月に1回、送ります。
*製品情報、ニュースレターの申し込み、デジタル講習会CD-ROMについての詳細は下記のURLをご覧ください。

[デジタル講習会CD-ROMをご希望の方に実費にてお送りします!]
Flight Simulatorを既にお持ちの方でも、「デジタル講習会」CD-ROMを郵送します。
(実費手数料:1,200円/申し込み締切1999年6月30日消印有効) 事務局:(048) 845-4879

●フライトシミュレータ 98に関する詳細はこちら http://www.asia.microsoft.com/japan/ad/fs/

FAX情報サービスで各種情報をお届けしています。プッシュ回線のFAXで03-5454-8100をコールし、ご希望の情報の入っているボックス番号を押してください。ガイダンスに従ってスタートを押すと、情報がすぐにプリントアウトされます。
●フライトシミュレータ 98 2#1#012906# ●デジタル講習会CD-ROM 2#1#012921#
●電話でのお問い合わせは マイクロソフト インフォメーション センター 東京(03)5454-2300 大阪(06)6245-6995
●製品の仕様及びパッケージ内容は、予告なく変更することがありますのでご了承ください。
●本製品はオープン価格です。販売価格はマイクロソフト製品取扱い店にお問い合わせください。

●Microsoft Flight Simulator 98は、Windows 95、Windows 98、Windows NT Workstation4.0に対応しています。
●Microsoft、Windows、Windowsロゴ、Windows NT、Where do you want to go today?は米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
●その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。

マイクロソフト株式会社

資料請求 No.007

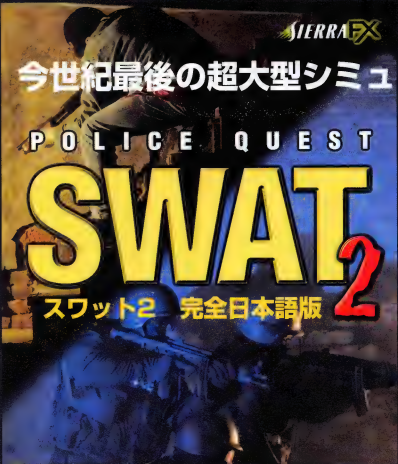
CARMAGEDDON II™
カーマゲドン2
道路を飛び越え、
敵車を蹴散らし、
ガラスを壊し、
人を跳ね飛ばす！
SCIが世紀末に贈る最大の問題作、ついに日本上陸!!
残虐バイオレンス カーアクション！
したいことをすればいい！
それがこの街のルール。
2バージョン同時発売
ゾンビ版
18歳以上推奨
ブラッド版
4月発売予定
本製品は、ブラッド版とゾンビ版の２種類があります。
ブラッド版には、暴力的でグロテスクな表現が含まれています。
刺激に弱い方、お子様にはお奨めいたしません。
18歳以上、良識のある方のみ推奨となります。
Windows95/98
日本語マニュアル付
標準価格 8,800円(税別)
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社
株式会社ズー 〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
©1998 SCi(Sales Curve Interactive)Ltd. Engine©1998 Stainless Software Ltd.
All rights reserved. SCi(Sales Curve Interactive)Ltd is a
subsidiary of SCI Entertainment Group PLC.
SCi,Carpocalypse Now are trademarks of SCi(Sales Curve Interactive)Ltd.
STAINLESS
SCi
www.sci.co.uk
FREELANCER/550
リアル・シューティングゲーム
BARRAGE
バラージ
絶賛発売中
価格8,800円
Mango Grits
©1996,1998 Mango Grits,Inc.
All Rights Reserved. Barrage and Mango Grits are registered trademarks of Mango Grits, Inc.
Used under authorization
新世界開拓シミュレーションゲーム
創世紀1602
Creation of a New World
絶賛発売中
価格9,800円
SUNFLOWERS
SUNFLOWERS is a registered trademark and trade name of the SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.
Lack of special indication does not imply, or indicate, that these names and/or Logos are free for use and not protected by trademark law etc.
ANNO 1602 ©1998 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. All rights to the software, text, graphics, music, illustrations, and handbook, etc., reserved.
リアルタイム・コンバット・シミュレーションゲーム
COMMANDOS
コマンドス
特殊工作大作戦
絶賛発売中
価格8,800円
PYRO
EIDOS
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES.
DEVELOPED BY PYRO STUDIOS.
© & PUBLISHED 1998 BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED.
ALL RIGHTS RESERVED.

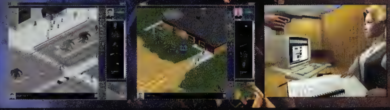
資料請求 No.008

Designed for
Microsoft
Microsoft
Where do you want to go today?
www.asia.microsoft.com/japan/
史上最強ローマ帝国軍。ヤツらの足音が聞こえてくる。
AGE of EMPIRES
GOLD EDITION
マイクロソフト エイジ オブ エンパイア ゴールド エディション
古代文明シミュレーション ゲーム
[4月16日、緊急発売]
Value Pack
古代文明の攻防と進化を競う。
「Age of Empires」とそのアドオン ソフトを
ワンパッケージにまとめて、新登場!!
それはまさに、人類史の縮図。富国強兵、道具の発展、他文明との闘争、宗教…要素が複雑に絡み合う混沌のなかから、進化という生き残りゲームを勝ち抜いていく。――発売当初から大ブレイクしたリアルタイム ストラテジー ゲームに拡張パックを加え、完全版となった「Age of Empires Gold Edition」が新登場。喰うか喰われるか。巨大文明がぶつかり合う壮大なバトルとロマンを体験してください。
エイジ オブ エンパイア 1.0
世界各国でブレイクし
多くのゲーム賞を受賞した
リアルタイム ストラテジー ゲーム
拡張パック：ライズ オブ ローマ
一時代を築いたローマ帝国の
キャンペーン他、ユニットの強化など
コンテンツ大充実の拡張版
●エイジ オブ エンパイア ゴールド エディションに関する詳細はこちら http://www.asia.microsoft.com/japan/ad/aoe/
FAX情報サービスで各種情報をお届けしています。プッシュ回線のFAXで03-5454-8100をコールし、エイジ オブ エンパイア ゴールド エディションの情報の入っているボックス番号2#1#012903#を押してください。ガイダンスに従ってスタートを押すと、情報がすぐにプリントアウトされます。
●電話でのお問い合わせは マイクロソフト インフォメーション センター 東京(03)5454-2300 大阪(06)6245-6995
●製品の仕様及びパッケージ内容は、予告なく変更することがありますのでご了承ください。
●本製品はオープン価格です。販売価格はマイクロソフト製品取扱い店にお問い合わせください。
●Microsoft Age of Empires Gold Editionは、Windows 95、Windows® 98、Windows NT® Workstation4.0に対応しています。
●Microsoft、Windows、Windowsロゴ、Windows NT、Age of Empires、Where do you want to go today?は米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
●その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。
マイクロソフト株式会社

SIERRA FX

今世紀最後の超大型シミュレーションゲーム登場!!





大ヒットゲームが遂に日本語化！
全米セールスチャートで第4位を獲得、全世界60万本以上を出荷した大ヒットタイトル！ 完全日本語版、しかも詳細な日本語マニュアル付き！

いかに人を傷つけずにすますかが勝利のカギ
SWATは警察組織の一部隊のため、人命を常に尊重しなければなりません。人質の生命はもちろん、容疑者といえど、むやみに撃つことはご法度！説得して投降させたり、フラッシュバングでひるませたり、無傷で逮捕を目指してください。
敵を見たら撃つ殺す、という従来のゲームとは一線を画すゲーム内容です。

緊迫したゲーム展開
ゲームはリアルタイムで進行し、刻々と状況は変化します。さらに、独自AIを搭載しており、同じミッションでもプレイする毎に展開が異なります。

テロリスト側でもプレイ可能！
何と、テロリスト集団を率いてSWATと対決することも可能！テロリスト側の専用キャンペーンシナリオもご用意しました。

SWATの世界をリアルに再現
装備の一つ一つも実際に SWAT が使用しているものを再現。各ミッションの設定も実際に起きた事件をもとに作られています。元ロス市警署長ダリル・ゲイツ氏を監修に迎え、さらにリアルに。

Japanese translated by CYBERFRONT Corporation ©1998 Sierra On-Line, Inc. ® and/or TM designates trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved.

3月26日発売　Windows®95/98　標準価格9,800円（税別）

ソリティア デラックス
Windows 95/98/NT

すべてのソリティアファンに捧げる

◆24種類ものソリティアゲームを収録！
「クロンダイク」、「ゴルフ」、「ニヴェルネー公爵領」、「モンテカルロ」といったファンにはたまらないゲームを全24種類収録しました。

♣完全日本語版で英語が苦手でも安心！
このソリティアデラックスは米国生まれですが、どなたにもプレイしていただけるよう、ゲームは完全に日本語化されています。
当然日本語マニュアルもついてきますので、ルールや遊び方が分からない、ということはありません。

Interplay™
BY GAMERS, FOR GAMERS.

3月12日発売
¥3,800!（税別）

Japanese translated by CYBERFRONT Corporation. Solitaire Deluxe for Windows®. ©1998 Publishing International/Gregory Walberg. All rights reserved.Interplay, the Interplay logo, and "By Gamers. For Gamers." are trademarks ofInterplay Productions.

CYBER FRONT™
株式会社 サイバーフロント　http://www.cyberfront.co.jp
〒140-0011　東京都品川区東大井 5-26-22 エクシズビル 6F
サポートセンター：052-779-6549　受付時間：月〜金（祝祭日除く）11：00〜12：00　13：00〜17：00

資料請求 No.010

MQ MEDIAQUEST

株式会社マイピック
〒102-0075 東京都千代田区三番町6-26 住友不動産三番町ビル4F
TEL 03-3222-8639（ユーザーサポート：祝祭日を除く月～金 13:00～17:30）
URL http://www.mediaquest.co.jp
※1999年1月よりメディアクエストは、（株）マイピックのブランド名になりました。

©1998 The Learning Company, Inc and its subsidiaries All rights reserved The SSI logo is a registered trademark of Learning Company Properties, Inc. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. QuickTime and the QuickTime logo are trademarks used under license. QuickTime is registered in the U.S. and/or other countries.All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders **For Sail in Japan Only**
※Microsoft® Windows®及びMicrosoft® Direct X™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
※Pentium及びMMXは、米国Intel社の登録商標です。
※その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。

資料請求 No.011

ソフマップオリジナルパソコン S 登場。

Pentium® III
500MHz
219,800

超高性能Pentium® IIIプロセッサ搭載パソコン。

インテル インサイド™マークをお確かめ下さい。

インテル® Pentium® III プロセッサ　インテル® Pentium® II プロセッサ　インテル® Celeron™ プロセッサ

ソフマップオリジナルパソコン[S]は、日本全国、ご自宅からもお買い求めになれます。

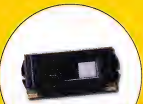
●インターネットでのお求めは
http//:www.sofmap.co.jp/

●電話でのお求めは
通販ダイヤル フリーダイヤル 0077-2323-1114

●店頭でのお求めは、全国各地のソフマップへどうぞ。

東京／秋葉原・新宿　大阪／日本橋　新潟　大宮　町田　横浜　神戸　広島

製品・店舗に関する詳しい情報は、ホームページで。また、フリーダイヤル0077-2323-8080、E-Mail=s_ad@sofmap.co.jpでもお問い合わせを承っております。



プロセッサ

搭載。

円（税別）。

パソコン売上※日本一。ソフマップの自信作！

ソフマップは日本全国37店舗。おかげさまで、パソコン小売専門店としてナンバーワンの売上実績を前年に引き続き達成しました。オリジナルパソコン[S]は、お客様と私達の長年のおつき合いが産んだ渾身の一台です。本当に必要とされるパーツを厳選し、最高のスペックをリーズナブルにお届けしたい。そんなソフマップの想いがいまここに、お客様にいちばんちかいパソコンとして誕生しました。

※売上高（97年実績・家電ビジネス98年8月調べ）

DVD-ROM搭載モデル　Limited Edition LE500P3

259,800円（税別）

【基本仕様】●メモリ標準（最大）：64MB（768MB）SDRAM●HDD：8.4GB（Ultra ATA、S.M.A.R.T.対応）●FDD：3.5型（1.44MB / 720KB）●ビデオメモリ：32MB●DVD-ROM：5.2倍速、U-ATA●グラフィックス：ATI Rage128GL 128ビット AGP接続●サウンド：Diamond MonstarSound MX300●スピーカー：アンプ内蔵スピーカー（2.5W×2）●モデム：PCI内蔵モデム（K56Flex/V.90対応）●キーボード・マウス：標準装備（109キー・キーボード/2ボタンホイールUSBマウス）●OS：Windows 98

スタンダードモデル　Standard Edition ST500P3

219,800円（税別）

【基本仕様】●メモリ標準（最大）：64MB（1024MB）SDRAM●HDD：8.4GB（Ultra ATA、S.M.A.R.T.対応）●FDD：3.5型（1.44MB / 720KB）●ビデオメモリ：16MB●CD-ROM：最大40倍速、Ultra ATA●グラフィックス：nVIDIA RivaTNT 128ビット AGP接続●サウンド：CreativeTechnology SBPCI128●スピーカ：アンプ内蔵スピーカ（2.5W×2）●モデム：PCI内蔵モデム（K56Flex/V.90対応）●キーボード・マウス：標準装備（109キー・キーボード/2ボタンホイールマウス）●OS：Windows 98

Sofmap®

For The Computer Communication Age

秋葉原1号店「Chicago」

●Windows®98は米国マイクロソフトコーポレーションの米国及びその他の国における登録商標です。●Intel insideのロゴ、PentiumはIntel Corporationの登録商標または商標です。 ※通販ダイヤルの受付時間は10:00～19:00です。

資料請求 No.013

マルチメディアのNEC

NEC

複数台のパソコンが同時につながり、電話、FAXなども、この1台に収容。
これからのインターネットに、ISDNを使いこなせるコムスターズ・ルータ。

COMSTARZシリーズのホームページ“みんなのコムスターズ・ランド”へ今すぐアクセス! http://ccsd.biglobe.ne.jp/comstarz/

みんながつながる、パーソナルルータ。

新世代のネットワーク・ギア

COMSTARZ ROUTER

コムスターズ・ルータ　CMZ-RT-DS（DSU内蔵）49,800円<標準価格・税別>

●バックライト付液晶ディスプレイ ●ハブ4ポート+前面サービスポート ●アナログ4(2×2)ポート ●RS-232Cインタフェース(TA機能) ●簡易LAN機能 ●ブラウザによる簡単設定 ●手動切断/接続スイッチ ●着信メール自動確認機能 ●複数プロバイダ対応 ●電源内蔵 ●停電バックアップ機能 ●DSU切り離し機能 ●U点リバース機能 ●デジタル専用回線対応 ●S/T点2ポート ●掲示板/電話帳機能 ●BOD機能 ●テレホーダイ対応 ●各種ISDNサービスへの対応（ナンバーディスプレイ、フレックスホン、ボイスワープ、グローバル着信選択、INSなりわけサービス） ●独自機能（内線通話、内線転送、優先着信、簡易フレックスホン、通話料金通知、発信規制、リダイヤル、コールバック、電話機からの簡単設定） ●PIAFS対応（平成11年3月、webにてバージョンアップ対応の予定）

資料ご希望の方は、雑誌添付の資料請求ハガキまたはe-mail、BIGLOBEにて、次の事項をご記入の上お申し込みください。

①氏名 ②住所（郵便番号から） ③職業 ④年齢 ⑤広告掲載誌名（号数も） ⑥広告商品名 e-mailアドレス「datacom@ccsd.ho.nec.co.jp」またはBIGLOBE（PC-VAN）ID「COMSTARZ」

お問い合わせはNECデータコム・インフォメーション・サービスセンタへ 0120-498563〈月～金（祝・祭日は休み）／9:00～12:00および13:00～17:00〉

NEC企業通信システム事業部 〒108-8422 東京都港区芝五丁目33-7（徳栄ビル） ●記載されている社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。

資料請求 No.014

インターネットを戦場にする
マルチユーザー対戦専用ゲーム。
ついに開戦！
netWAR™
(c)1998 Headland Digital Media,Inc.All reserved. Under licence by ZOO Corporation
http://www.netwar.ne.jp/
本誌(今月号)
付属CD-ROMに、
netWARクライアント
ソフトをバンドル！
親愛なるネットバトラー諸君！
武器[PC]をとれ、戦場[net]を駆けよ
3/19より無料・制限付の「プレバトル」、
4/1より、正式会員による本格開戦！
netWAR入会案内：netWARは会員制のネットワークゲームです。
(ゲームそのものは無料)。ご入会、お支払い等の方法については
下記のURLのnetWAR公式ウェブサイトをご覧ください。
netWAR公式ウェブサイト：http://www.netwar.ne.jp/
また、ご質問などは、下記のアドレスへメールにてお願いします。
(MTCIのサポートデスクへのお問合せはご遠慮下さい。)
netwar@mtci.ne.jp / hq@netwar.ne.jp
利用料金： 入会金800円 月額使用料800円
MTCIのインターネットサービスは
◆月額2500円で使い放題！
◆入会金無料！
◆ホームページ10MBまで無料！
◆2メールアカウント発行！
お申し込み、お問い合わせは
◆0120-00-2500
◆http://www.mtci.ne.jp
◆FAX情報BOX：03-3499-0177
BOX No.2180#
MTCI
http://www.mtci.ne.jp
インターネットサービスプロバイダー
株式会社エムティーシーアイ
〒105-0001
東京都港区虎ノ門3-18-16虎ノ門菅井ビル
◆動作環境◆
・Windows 95/98(NTでは動作しません)
・Pentium 133MHz 以上のプロセッサ
・16MB RAM (32MB 推奨)
・28.8 Kbps 以上のモデム
・DirectX Version 3a 以上
・60MB 以上の空きハードディスク
・有効なE-mail アドレス
・VGA 640×480/256色以上のビデオカード(DirectX互換)
・4倍速 のCD-ROMドライブ またはそれ以上のもの
・Windows95 互換性のマウス
・Windows95 互換性のサウンドカード(インストールCDをお使いの場合)
* Windows95/98/NTは、米国及びその他の国における米Microsoft Corporationの登録商標です。
**DIRECT Xは、米国及びその他の国における米Microsoft Corporation の登録商標です。
**製品名または会社名は、それぞれ各社、各団体の商標、または登録商標です。

資料請求 No.015

WIN98/95
FREESOFT & SHAREWARE
Windows98対応
ソフト多数収録！
Vector
PACK for WIN
GOLD
1999年前期版
定価：本体7,800円（税別）
フリーソフト&シェアウェア
約20000本を
CD-ROM12枚に収めた
お得なパッケージ！
絶賛
発売中
発行 ベクター　発売 アクセラ
http://www.axela.co.jp/pack/
この書籍についてのお問合わせは、こちらへお願いします。
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12　TEL03-3464-8285（販売部）
株式会社
アクセラ

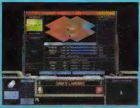
CD-ROM PREVIEW

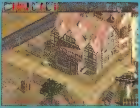
体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。

電車でGO！ 2 高速編

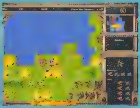

Sid Meier's ALPHA CENTAURI

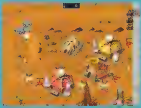

COMMANDOS : THE NEXT

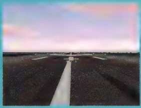
HALF-LIFE

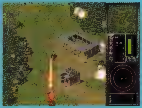
Colin Macrae RALLY

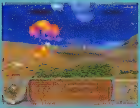
THIEF : THE DARK PROJECT

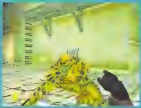

IMPERIALISM II : AGE OF EXPLORATION


KKND 2 KROSSFIRE


PRO PILOT '99


ネットウォー


SHOCKFORCE

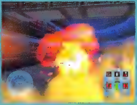

TUROK 2 : SEEDS OF EVIL

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D

マジェスティ

ただで遊べるネットワークゲーム

電話料金だけでプレイできるネットワークゲーム「RED LINE」を収録しました。ワイルドな雰囲気が漂う、本格的な3Dシューティングを存分にお楽しみください。詳しくはp.096、097の記事をご覧ください。


REDLINE

LOOPiTでPlay Onlineオリジナルキャラとチャットしよう

新感覚のオンラインコミュニケーションツールLOOPiT。Play Onlineのオリジナルキャラクターとチャットできるバージョンのクライアントソフト「LOOPiT出会いの巻」を収録しました。キャラクターIDは「PlayOnline」です。「おともだちリスト」に登録してください。

LOOPiT 出会いの巻

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.140からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

海外ゲームの最新情報を

ミリタリー系アクションゲームの大本命「FLASH POINT」のプレミア情報や発売の待たれる「DIABLO Ⅱ」「COMMAND&CONQUER：TIBERIAN SUN」の続報など、最新ゲームの詳細なニュースをどこよりも早くお伝えする。

DIABLO Ⅱ

平和を取り戻したカンデュラスの国では、ソウルストーンに閉じ込められたはずのDiabloがよみがえったといううわさが広まった。前作の勇者では対処できないほど強力になった悪の僕を粉砕するため、Amazon、Paladin、Necromancer、Sorceress、そしてBarbarianの5人が立ち上がり、Diabloを追い詰めていく……。

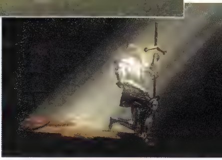
もはや説明の必要もない、ネットワークゲーマー待望のRPG「DIABLO Ⅱ」。視覚的に演出する目的で、ゲームエンジンをGlideやDirect3Dに対応させたの加え、本社側のメンバー離脱の影響を受け、発売がかれこれ1年も延びてしまっている。もっとも、制作拠点であるBlizzard North社の結束は固く、キャラクターのアートワークのコード化も順調に進んでおり、現在はSorceressの一部とBarbarianを残すところまできている。

前作のRPG要素の欠如を自己反省し、今回はキャラクターに特殊能力を持たせたり、独自のストーリーを展開させることで、さらに奥深いバックグラウンドが用意された。そのストーリーも4章に増やされ、それぞれが五つ程度のダンジョンで構成されており、かなりスケールの大きな作品となるだろう。

また、NPCの増加や、お供になるキャラクターの登場で、ゲームプレイ面にも変更が加えられている。モンスターも大きくなり、武器や魔法のアニメーションが増やされるなど、細かい部分でもかなり改善されている。

前作のゲームプレイの良さを残しつつも、壁の半透明化やインターフェースの簡略化で画面を見やすくしたり、先に挙げたグラフィックAPIで視覚効果を向上させるなど、技術的な部分でも太鼓判を押せる出来だ。最新情報によると、レベルの読み込みが驚くほど短縮したという。ネットワーク以外の高速化も達成されているようだ。

battle.netでは武器の交換も行えるようになり、制作者側では希少価値のある武器、防具のトレードやオークションといった、ゲーム外でもユーザーに楽しんでもらうサポートを準備している。



ここが注目ポイント！

実はDIABLO Ⅱのエンジンは、前作とはまったく異なった、完全に書き直されたものである。チーティングに対処するためだが、前作の雰囲気を最大限に維持できるよう制作されている。

DIABLO Ⅱ	
ジャンル	アクションRPG
開発元	Blizzard North社
アメリカ	
発売元	Davidson&Associates社
発売時期	1999年後半
日本	
発売元	株式会社ソース
発売時期	未定
ネットワークサポート	TCP/IP

最速紹介!!

COMMAND & CONQUER : TIBERIAN SUN

1990年代前半に発売されたネットワーク対応ゲームとしては、「QUAKE」と共にその功績が認められているリアルタイム戦略シミュレーション「コマンド&コンカー」。その第2弾は、よりSF調の世界観に仕上がり、完成度の高さがうかがえる。前作よりたった20年後の世界が舞台だが、この間にGDI、NOD両軍の軍事技術は各段に進歩し、ホーバータンクからクローク(透明)技術まで、未来的な要素がふんだんに用意されているのだ。

前作でエネルギー源として活用していた鉱石タイベリウム(Tiberiumのアメリカ式発音に倣う)が放射能を含み、しかも爆発性や繁殖性まであるとんでもない物質であることが判明。そのため、GDI軍は比較的被害の少ない極点に避難し、前回大敗したNOD軍は地下洞くつに定住することで、それぞれ生存を図った。このことは両軍の技術開発にも影響しており、GDIは地上で得た新しい知識を蓄え、NODはタイベリウムといかに共存、そして利用していくかを模索し、両軍ともにユニークな兵器を編み出している。NODにはタイベリウムを敵陣内に撃ち込むという卑劣な兵器が、GDIにはION Cannonというなぞの兵器が用意されている。

グラフィックも一新し、登場するものすべてがアニメーションしていると言っても過言ではないほどにぎやかなゲーム画面になっている。兵器ユニットだけでなく、陸橋、氷、サーチライトに至るまで美しく表現され、この手のジャンルにありがちな地味さは見られない。これは描画を立体的に見せるボクセル技術を多用しているからで、そのためにCPUに負担をかけることなく、スムーズに動くというのだ。

このジャンルを開拓したWestwood Studios社の第1人者たる意気込みはすさまじく、この作品では技術的な部分のみならず、ゲームプレイもまったく新しいものに変更されている。前作にはなかった壁やゲートなどの防御面に比重を置いており、いかにユニットを破壊していくかではなく、いかにうまく侵略や破壊活動を行うかという、より戦略的なスタイルになったのだ。森を焼き討ちしたり、陸橋を爆破して敵の通行を遮断したりと、読みの速さばかりか、プレイヤーの戦略眼が問われることになるだろう。

ここが注目ポイント!

キャラクターユニットの導入でより感情移入しやすくなったTIBERIAN SUNには、もう一つ、"忘れ去られし者～The Forgotten"と呼ばれる種族が登場する。タイベリウムの放射汚染によってミュータントと化した新種族なのだが、ストーリーにどうかかわってくるかが楽しみである。ただし、この種族の軍隊でプレイすることはできないという。

COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN

ジャンル	:リアルタイム戦略シミュレーション
開発元	:Westwood Studios社
アメリカ	
発売元	:エレクトロニック・アーツ
発売時期	:1999年6月
日本	
発売元	:エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
発売時期	:未定
ネットワークサポート	:モデム、IPX、TCP/IP

MECHWARRIOR 3

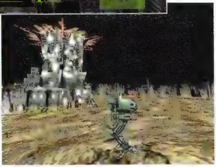
メカファンならだれしもが待ちわびる、バトルテックユニバースを舞台にしたコンバットゲームの最新作が、ついに姿を現してきた。「MECHWARRIOR 2」のエンディングを飾った“ブルドッグ作戦”直後のインナースフェアで、撤退する自軍のしんがりを任された主人公が、反撃に出たスモークジャガーの追跡を阻止する。ゲームの序盤は、味方さえも近辺にいない状況の中で、中型サイズの“ブッシュワッカー”を使って敵を駆逐するミッションになるようである。

仕上がりに満足できずに、一から作り直したと言われるゲームエンジンだけあって、その完成度はなかなかのものである。メカは胴体、腕、脚部など別々にモデリングされており、攻撃では敵ロボットの個々のパーツを狙えることで、さらに戦略的になっている。例えば、脚を撃たれたメカは片脚を引きずるような動作で、煙を吹き出しながら移動するという。また、攻撃によって地形が変形するようになったので、スナイパーが隠れている辺りのビルを倒壊させて相手を押しつぶしたり、爆発でできた地面の穴に身を隠して敵の攻撃から身を守るということもできる。

シングルプレイでは、四つのキャンペーンに分かれた20程度のミッションが用意されている。マルチプレイでは、デスマッチやチーム対戦が楽しめる。クランを作って仲間と遊べるように、メカのテクスチャーのデコレーションや彩りを変えるツールが付属される予定だ。

ここが注目ポイント！

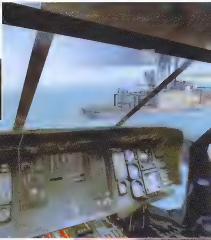
やられたメカからは部品が回収できるようになり、ミサイルなどの武器やアーマーを集めて次のミッションに再利用できる。敵の頭部や脚部を狙って、腕に装備されたレーザー砲を分捕るといった戦略的な行動も可能になった。



MECHWARRIOR 3	
ジャンル	：コンバットアクション
開発元	：Zipper Interactive社
	アメリカ
発売元	：ハズブロ・インタラクティブ社
	Microprose社
発売時期	：1999年6月
	日本
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：モデム、IPX、TCP/IPで最大8人まで

Japan Premiere

FLASH POINT



架空の第3次世界大戦をシミュレートした「FLASH POINT」は、東西の超大国を機軸に諸国が分裂して戦い合うという、ちょっと前までなら実際に起こりそうなストーリーの3D戦略アクションゲーム。原爆を使い果たすほどの激しい攻防戦により、地球上のほとんどが廃墟と化しているため、舞台を最後の楽園となった無人島に移し、最終決戦を行うのだ。

プレイヤーは、まず歩兵としてこの戦争に参加し、ミッションをうまくこなして上層部に認められることで、階級を上げていく。このゲームが面白いのは、階級が上がるにつれて軍人としての責任が増え、部隊を取りまとめていかなければならないところだろう。そのため、初期は3Dシューティングのように1人称の視点であっても、ミッションをクリアするうちに3人称のカメラ視点を駆使して、ほかのユニットを軽快に操作する必要に迫られる。アクションだけではなく、マップ画面を使って作戦を練り、兵士団の配置や燃料、武器の備蓄までをこなすのである。

初期の武器はただのアサルトライフルだが、ストーリーが進行するに従って、ジープからM1エイブラムス、T-72などの戦車、果てはA-10ジェットファイターまで、25種類の兵器が使えるようになる。

3Dアクセラレーターが必須ということではないが、壮大な戦場を3Dで表現しているだけに、CPUにはPentiumⅡ以上を奨励しており、かなりハイスペックなマシンが必要になりそうだ。

FLASH POINT	
ジャンル	：3D戦略アクション
開発元	：Bohemia Interactive社
	アメリカ
発売元	：Interactive Magic社
発売時期	：1999年夏
	日本
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：モデム、LAN、インターネット

ここが注目ポイント！

1998年末以来、ミリタリー系のアクションゲームが台頭する傾向にある。FLASHPOINTはさまざまな兵器を使いこなすという面で、「WARGASM」と極似しているが、よりリアルなグラフィックと洗練されたゲームプレイで、このジャンルをさらに前進させるゲームとなるだろう。

Japan Premiere このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

NATIONS : WW II FIGHTER COMMAND

ヨーロッパの大空を舞台に、第2次世界大戦の空戦史をシミュレートしており、ミッション数は45に及ぶ。プレイヤーは、アメリカ、イギリス、ドイツの3勢力から、P-38やP-51ムスタング、タイフーン、メッサーシュミットなど17機に搭乗して、ドッグファイトを中心としたミッションを遂行していくのである。

戦闘機はそれぞれ、冷却システムやエンジンなど12項目に細分化されたパーツを持ち、それぞれに受ける攻撃によって違った反応を示すようになっている。個々の機体の性能は、ヨーロッパで名をはせたRAFスクワドロンでリーダーを務めていたというクレイグ・ベンリス氏によってテストされているため、かなり期待できるものとなるだろう。

グラフィックの美しさでは定評のあるPsygnosis社の作品だけに、3Dで表現された雲（もちろん突っ込むことも可能）から、テクスチャー上での部分的な光の反射を表現できるスペキュラーハイライティングの採用、繊細な地形のマッピングなど、視覚的に特筆すべき点が多い。爆発は派手めの演出だが、攻撃を受けた機体から粉塵が吹き出すなど細かい部分でも手抜きはされていないようだ。

ゲームには、歴史モード、インスタントアクションモード、マルチプレイモードの三つがあり、歴史モードでは戦時中の映像でミッション紹介をしながら、その映像が次第にゲーム画面に移り変わっていくという演出がされている。

ここが注目ポイント！

マルチプレイモードでは、デスマッチやチームに分かれてのドッグファイトのほか、"V1フットボール"という新しい遊び方が提唱されている。これは、二つのチームに分かれてサッカーのように点数を稼ぎ合うモードになりそうだ。急旋回で相手をほんろうするなど、個人技の見せどころとなるだろう。

NATIONS : WW II FIGHTER COMMAND

ジャンル	：コンバットフライトシミュレーター
開発元	：Psygnosis社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	：Psygnosis社
発売時期	：1999年3月中
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：LAN、インターネットで16人まで

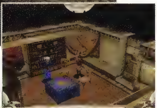
SOULBRINGER

父の遺言で聞いた行方不明の叔父を追って、村々から街、そして森やダンジョン、砂漠から氷河まで、さまざまな場所を冒険する「SOULBRINGER」。主人公は"真実の石"を触ってしまったことによって、ハーバインガーと呼ばれるワーロックが住んでいたとされるHexという塔に飛ばされてしまう。この塔は数百年にわたって封印されたままとなっているのだが、伝説ではこのハーバインガーが、村を襲ったデーモンたちの魂を井戸の奥深くに閉じ込めたのだと言う。しかし、すでに数匹のデーモンがこの封印を解いていることなど、主人公は知る由もなかった……。

デーモンとの戦いや、世界に伝わる伝説の数々、それに半狂乱となって行方知れずとなった叔父の探索が絡んだ濃厚なストーリーが展開するRPGで、完全3Dでありながら、非常にクラシックなゲームプレイが採用されている。

本誌が1998年に目にしたアルファバージョンでは、バイオハザードからホラー部分を取り除いたようなゲーム感覚で、ポリゴンで作られた雪の結晶の一つ一つ、そして雪道に残るキャラクターの足跡など、細かい部分も入念に作られていた。

世界観は神秘的でありながら、敵の肉片や内臓が飛び散るなど、かなり陰惨な描写もある。カメラ視点は自動切り替え方式で、ローテーションやズームもできるようだ。キャラクターアニメーションはモーションキャプチャーされている分、動作の種類が豊富に用意されている。思考ルーチンや物理モデルなども作り込まれており、ハイレゾリューションのテクスチャーだけでも60MBに及ぶ情報量なのだという。



ここが注目ポイント！

このゲームが完成すれば、最大50人までのNPCが、それぞれの行動パターンを持ち、せりふをしゃべりながらうろつき回るようになると言う。このAI技術はもちろん戦闘にも生かされており、大群の敵が巧妙に攻撃を仕掛けてくるのである。

SOULBRINGER

ジャンル	：RPG
開発元	：Gremlin Interactive社
ヨーロッパ	
発売元	：Gremlin Interactive社
発売時期	：1999年中
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり

話題の3Dシューティング KINGPIN特別プレビュー

あのDAIKATANAよりもすごい!? QUAKE Ⅱエンジンを搭載した3Dシューティングのダークホース登場

1999年1月27日、カリフォルニア州サンタモニカで、全世界20誌のプレスに限定された、Interplay Productions社主催のXatrix Entertainment社新作ゲーム発表会が行われた。そのゲームのタイトルは、1999年第2四半期に発売が予定されている「KINGPIN：LIFE OF CRIME」(日本ではP&Aから発売)。アメリカの有力ゲーム誌でも注目度の高い、QUAKE Ⅱエンジン使用の3Dシューティングである。ギャングの世界を舞台にしたこのゲームが、なぜ今注目されているのか、以下の記事を読んでその理由を見つけてもらいたい。

ストーリーよりも雰囲気を重視したバイオレンス作品

「KINGPIN：LIFE OF CRIME」(以下、KINGPIN)は、最近の3Dシューティングでは珍しく、ストーリーなど無いに等しい。それはまさに「DOOM」への回帰であり、このジャンルのゲームには付加価値にしかならない物語を可能な限り排除した結果だと言ってよいだろう。あるチンピラが裏世界の頭領となるために、自らが先頭に立って対抗ギャング団の元締めを追い詰めていく。ただそれだけなのである。

KINGPINとは、ボーリングで先頭に配置されるピンのことで、アメリカのストリートギャング用語で"ボス"のことを指す。Xatrix Entertainment社の創設者の1人、グレッグ・マーカム(Greg Markham)氏が「タランティーノ映画に出てくるような世界をゲームで表現したかった」というだけあり、スラム街の路地裏から地下鉄、果ては鉄工所まで、それっぽい雰囲気の世界を舞台にした、かなりヤバいゲームなのである。

なにがヤバいのか。それは、出てくる敵がすべて人間であるからだ。倫理の厳しいアメリカにあって、3Dシューティングという殺伐としたジャンルがのし上がってきたのは、それだけでも奇跡と言える。「WOLFENSTEIN 3D」以後のゲームは、エイリアンやミュータントなど、ある程度のデフォルメを敵キャラクターに加えて批判を避けていたが、「POSTAL」(3Dシューティングではないが)など、善良な市民を殺害する過剰描写のゲームは、PTAやメディア(非業界誌)のやり玉にあげられ、大手流通会社からの締め出しを食らうという憂き目にあってきたのだ。

KINGPINはその点を考慮して、アメリカでは珍しい18禁ソフトとして売り出される予定である。映画や音楽のように自粛としての処置だろうが、それでもゲームプレイとしての暴力を選んだXatrix Entertainment社、並びにInterplay Productions社の決断は特筆に価する。ゲーム内ではサイレンが街角に響き渡ったり、ホームレスが路上でうだっていることもあるが、それは雰囲気としてのみ存在していて、実際に警察が出て来たり、一般人を殺傷することはできないようになっている。ストリートギャングの抗争、そして主人公の成り上がりがこのゲームの神髄なのだ。ゲームスタート時点でのプレイヤーは、安っぽい身なりの無名のチンピラなのだが、ストーリーが展開するに従って地位も向上して、最後はイタリア製スーツを着こんで銃をぶっぱなせる。まさに非行少年になり切れなかったコンピューター人口に送る、バーチャルギャングゲームなのである。

KINGPINのオープニングはこんな感じの屋外風景から始まる。QUAKE Ⅱエンジンには見えない、現実的な風景が続く

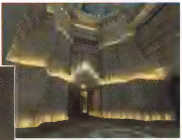
街角の主張その壱・オレについて

オレの名は……。いや、そんなことはこれからオレがおっ始めることと比べりゃあ、それほど重要なことじゃない。あんたたちにオレのことを理解してもらおうなんて、糞のかけらほども思っちゃいないぜ。分かるか？

こんな場所に生まれ落ちたってのも運命ってやつで、そんなことを恨んだりはしていない。仲間が死ぬのを何回も見てきたし、明日はわが身で、この世界に希望も糞もありゃしねえ。まあ、せっかくここまで生き残ったんだからな。仲間集めて何かデカいことでもしてやろうかと思ってよ。へへへ、上でふんぞり返ってる野郎の頭でも取ってみるか。分かるだろ、オレの言ってること……。

32ビットカラー対応で、レンガの壁からタイルの床まで、細かい表現が可能になっている。また、中には欠けたタイルや塗装の剥げた壁、朽ち落ちた木製の階段などがあり、ディテールに凝ったテクスチャー／レベルデザインであるのが分かる

数段階用意されたテクスチャーで、相手の疲労具合の想像が付く。写真では分かりづらいが、血しぶきも飛び散っている



思わずため息が漏れそうな素晴らしいデザインの大聖堂マップ。この逆方向には、エレベーターがあってこれがまたすごい。実際にプレイしている時なら目を配らないような彫刻にも手抜きは見られない

架空の世界をより現実的に見せる新世代のグラフィック

QUAKE Ⅱエンジンを基に制作されているとはいえ、グラフィック部分には新機能が加えられ、大幅に改良されている。ダイレクトライティング（銃弾などの物体の移動に従って、その発光源も移動していくような効果）、スペキュラーハイライティング（発光源の向きによって反射するテクスチャーの一部分だけを光らせるなどの効果）、フラッシュライティング（光の点滅効果と反射するテクスチャーの明暗調節など）といった機能はすべて装備。ゲームエンジンとしては1年以上も前のものであっても、古さを決して感じさせない。「HALF-LIFE」の科学的なグラフィックを、現代のスラム街の雰囲気に変えたと考えるのがイメージとしては近い。

もっとも、KINGPINは32ビットカラーのテクスチャーに対応しており、Riva TNTやRage 128などのビデオカードを使用すれば、このゲームのグラフィックの美しさが驚異的に引き立ってくる。HALF-LIFEほどではないが、1レベルにつき1回ずつくらいで、ゲームエンジンを使ったシネマティックシークエンスも用意されているようだ。

Pentium 200MHzで64MBのメモリーを搭載したマシンでもじゅうぶん動作するということだったが、Pentium Ⅱ 400MHz以上、そして32ビットカラー対応のグラフィックカードがあれば、快適にプレイできるだろうとマーカム氏は話していた。

敵キャラクターが被弾した時の描写は凄まじく、キャラクター1体あたりのスキンテクスチャーのパターンが、かなり多く用意されている。実際にデモをプレイしてみた感じでは、頭が吹っ飛んだり、飛ばなかったりと、それらのテクスチャーが武器や被弾個所によってランダムに表示されるようだった。ボーナスオプションとして3人称視点でのプレイも可能だから、モーションシックネス（3Dゲーム酔い）になる人でも楽しめるかもしれない。

敵キャラクターを本物のワルにするHALF-LIFEに匹敵するAI

このゲームの見せ場はグラフィックだけではない。いくらきれいだと言っても、この手のゲームを遊び尽くした人なら、「UNREAL」が登場した時ほどの衝撃は受けないだろう。それは開発元も分かっているようで、マーカム氏が特に念入りに作っていると力説するのが、キャラクターのAI（人工知能）部分なのである。

相手が人間である限り、AIに力を入れるというのはもっともな話なのだが、その精巧さはとてつもないもので、HALF-LIFEに匹敵する印象を受けた。あるキャラクターはヒントをくれるし、中には最初からかなり好戦的な態度をとる者もいる。自分のキャラクターがどんな武器を持っているのかを理解しており、自分の武器よりもパワフルな武器をこちらが所有していると、そそくさと逃げ出してしまったり、仲間を連れて戻って来たりする。武器を持たずに行動することも可能で、もたもたして相手の怒りを買わない限りは素

NPCのギャングたちは、それぞれの判断で行動しており、ふと辺りを見ると勝手に戦い合っていたりする。プレイヤーも場所によっては、銃を隠して行動するなどの判断が必要だ

Xatrix Entertainment社

1993年3月、Xatrix Entertainment社はマーカム氏とデンプシー氏によって設立された。「CYBERIA」（1993年）でその技術力を証明したXatrix Entertainment社は、その後アメリカではセガなどが共同経営している大手アミューズメントパークに出展された「VIRTICAL VEROCITY」（1994年）という4階建ての大型筐体でもその力を発揮した。

何よりも彼らの名前を世間に知らしめたのは、「DUKE NUKEM 3D」のエンジンを使用して制作された「REDNECK RAMPAGE」（1997年）とその続編の「REDNECK RANPAGE：RIDES AGAIN」（1998年）である。DUKE以上にハチャメチャなアクションで、1997年には数々の賞を物にした。QUAKE Ⅱのアドオンソフトである「THE RECKONING」の開発元としてもよく知られており、現在はオリジナルエンジンのソフトも開発中であるという。

Interplay Productions社

アメリカのゲーム業界においても古参に数えられるソフトハウスで、1983年にブライアン・ファーゴ（Brian Fargo）氏によって創設され、古くは「WASTELAND」「BARD'S TALE」「CASTLES」などの名作を発表してその名を轟かせた。1994年にはVR Sports社など、会社を細分化することで効率化を図りつつ、現在では「MESSIAH」を手掛けているShiny Entertainment社を買収している。

最近ではコンシューマーソフト開発の波に乗り切れなかったり、ソフト開発の遅延が祟って縮小を余儀なくされた。しかし、「FALLOUT 2」や「BALDUR'S GATE」の成功以後の1998年末には、100万単位で株が一気に購入されたのに加え、「DESCENT 3」「GIANTS」「GALLEON」「PLANESCAPE TORMENT」など今後の期待作ラッシュに備えて活発な動きを見せている、1999年注目の会社である。

このような電車も戦いの舞台となる。車両内部だけではなく、屋根によじ登って戦う必要もある

荒くれ者たちが集う酒場の風景。銃を見せた瞬間にハチの巣となること請け合い。バーテンでさえ、護身用のライフルを持っている

通りさせてくれるという点では、実社会らしい(?)行動パターンを採用しているようだ。バリー・デンプシー(Barry Dempsy：Xatrix Entertainment社創設者、現副社長) 氏によると、「そもそも銃を抜くかどうか、どの場所で抜くか、いつ抜くかで相手キャラクターのリアクションが変化する」というから驚きだ。

デモをプレイしてみて分かったのだが、敵キャラクターにはヒールレートがあり、一定の時間が経てばヘルスが回復していく。このことでも判断できるように、被弾したキャラクターは途中で逃げ出すこともあるし、どこかで回復して戻って来たりもする。敵ギャング団にも派閥があるようで、追い掛けて来た敵がいなくなったと思って戻ってみると、NPC同士で戦い合っていた。その後、背後から近づいて、傷ついた敵を一石二鳥で仕留めることができたのである。逃げる時も路上に血を垂らしながら走り去るし、壁の銃痕も200個までなら残っている。

敵であれ味方であれ、話し掛けてくる言葉の汚さは格別で、それも18禁ゲームのゆえんたるところであろう。デンプシー氏は、「言語オプションなどを使って汚いスラングを排除してまで、この世界観を崩したくはなかった」と語っていた。

街角の主張その弐・人生ゲーム

ふと目がさめるとよ、なぜかごみ箱の中に倒れていたんだよな、オレ。何でこんな所に捨てられていたのか覚えてないんだが、まぁ、ここからオレの天下取りが始まると考えりゃあ、おあつらえ向きって感じだな。へへへ。

最初にでくわしたとっつぁんが、オレが持ってた鉄パイプは隠しとけって教えてくれたんだが、そのままドラム缶のたき火の側を通り抜けようとした。案の定2人組が絡んできやがった。入れ墨女がチャカ持ってて焦ったが、オレ様の鉄パイプで制裁を加えてやったぜ、分かるだろ？

その後、質屋で武器を手に入れようと思ったら、金ないのに気付いてよ。そしたら店の親父が、仕事くれたぜ。裏の倉庫に置いてあるブツを取ってきてくれだとよ。へへへ、窃盗かい？ お安いご用だぜ。

シンプルだが飽きさせないゲームプレイ

ゲームプレイ自体は非常にオーソドックスな3Dシューティングである。前述のとおり、倉庫や鉄工所が舞台となった6エピソードが用意され、それぞれがいつくかのマップで構成されている。レベルデザインに関して言えば、ビルの焼け跡や朽ちた古倉庫階段、礼拝堂から実際に電車が駆け抜ける陸橋など、かなり周到に設計されている。指定された目的の場所に行くために、通風孔に潜り込まなければならないこともあり、通風孔の間から部屋を覗くと、実際に敵キャラクターたちが話をしていて、そこから奇襲をかけることができた。

レベルの中にはかなりユニークなものがある。迷路のようになったトンネル内をバイクに乗って相手をけ散らしていくレベルがあったし、映画の『ミッション・インポッシブル』や『マネートレイン』のように、電車の屋根の上で頭上の障害物に気を配りながら敵と戦うというレベルもあった。誤って電車から落ちるともちろん死ぬのだが、ヘルスが“－90”と表示されていたのはXatrix Entertainment社独特のギャグなのだろうか。

このゲームで風変わりなシステムと言えるのが、武器の入手の仕方である。実はこのゲーム、ヘルスパックはレベル内に点在しているものの、武器

画面奥の赤と緑のネオンサインが灯っている場所が、違法で武器を扱っている質屋。プッシュフォンで開けてもらう必要があり、ジョー・ペシのような小男が経営している

が路上に落ちているということはない。何と入手の方法は、倒した敵の死体から小銭を強奪して、質屋に行って銃を不法購入するのである。お金はキャラクターによって持っていない者もいるが、第1マップでは多いときには5ドルの収穫が得られた。また、鉄くずや中古電化製品など、金銭と交換してくれる物品も入手できるようだ。

ゲームスタート時点の主人公は無一文で、デフォルトの武器は鉄パイプ。この状況が質屋の同情を買い、裏の仕事を依頼された。このように、システムとしてはかなりアドベンチャーやRPG的な要素もあるのだが、あくまでストレートなアクションゲームなので、ゲームのコンセプトから逸脱することはない。

教えてもらった武器を列挙すると、鉄パイプ、ピストル、ショットガン、トミーガン、マシンガン、火炎放射器、手榴弾と現実的なものばかりで、合計10種類程度になる模様。被弾した相手を溶かすアシッド弾など、銃だけでなく弾にも種類があるという。火炎放射は強力で、敵が逃げ惑いながら焼け死んでいく様子は、はっきり言って怖かった。

もう一つ述べておきたいのが、「SiN」などでも見られたターゲッティングシステムを採用している点である。キャラクターの体は15ヵ所に分かれており、それぞれにダメージを受ける割合が異なると言うものだ。頭を狙うのは難しいが、相手を倒せる確率は高い。会場で用意されていたデモでは質屋がまだ完成していなかったために、チートコードで武器を出してもらうまでは鉄パイプでの攻撃を強いられていたが、飛んだり、しゃがんだりすることで、銃を持った相手でもかなりいい線まで行けた。ちなみに、チートコマンドはQUAKE Ⅱとほぼ同じだった。

バックグラウンドに流れる攻撃的なサウンド

QUAKE Ⅱエンジンの流用でMIDIをベースにしているが、床の素材に合わせた効果音を巧みに使用していて臨場感を出していた。現在のところ、特別なサウンドAPIのサポートはないと言うが、マーカム氏は、「このゲームのデモを見たクリエイティブ・ラブズの人間が頼み込んできたから、EAXには対応させるかもね」と自身ありげに話していた。

音楽には、ウエストサイド（西海岸）のラップグループとして屈指の人気を誇るCypress Hillが参加している。レーベルとの契約上オリジナルソングはないというが、ゲームの世界観にピッタリマッチした音楽で楽しませてくれるだろう。まだ決定事項ではないのだが、彼らはKINGPINで初めて声優にも挑戦するらしい。“動物園”とも呼称されるロス南西地区で育った男たちのナマの威嚇を聞くことができるのだ。

いろんな意味で危ない火炎放射器。画面が全体的に黄色くなっているのは、近過ぎたためにプレイヤー自身が巻き添えを食らっているのだろう

2月には来日も果たしたCypress HillのFubu（左）とB-Real（右）。公演にはテレビとゲーム機を持っていくほどのゲーム好きで、イベント後のパーティーでもKINGPINを試していた

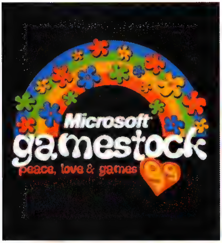
マルチプレイモードでは絶対楽しい鉄パイプでの殴り合い。志ある読者には、学ラン、リーゼント姿のスキンテクスチャーを作って、アメリカに乗り込んでもらいたいものだ

この時点ではまだ、シングルプレイモードに力を注いでいるため、マルチプレイモードに関しては、あまり多くは語られなかった。とはいえ、ギャングの抗争を主題にしたゲームなのだから、チーム対戦を主体にすることは予想できる。弱肉強食の世界であるため協力プレイなどはサポートせず、鉄パイプのみでの日本の暴走族のようなけんか合戦を考えているという情報もある。

ゲームには3種類のアーマーが登場し、実弾に強いとか耐火能力に優れているなどの違いを持たせるという。NPCはこれを認識して、それ相応の武器を使ってくるというのもすごい話だが、これはもちろんマルチプレイで相手の装着しているアーマーを見ることができるということでもある。その点では3Dシューティングの戦略的な要素が生きてくると思うし、チーム対戦では武器の選択が重要になってくるのだろう。

今回の新作ゲーム発表会では、Interplay Productions社はリムジンを用意して空港から送迎をしてくれた。ワイングラスを傾けながら、本誌記者の気分はまさにキングピンだった。

今までほとんどタブー視されていた現代ギャングゲームだが、“ゲームプレイとしてのバイオレンスの表現”という偽善的な建前から抜け出すことができるのだろうか。デモをプレイした現段階で言えることは、3Dシューティングファンは絶対にプレイすべきだと言うことである。



マイクロソフトのゲームの祭典
「AoE Ⅱ」や「AC」などの超話題作と

2月24日、25日の両日、ワシントン州シアトル市郊外のマイクロソフト本社キャンパス内において、新作ゲーム発表会Gamestock'99が開催された。本誌はここ数号にわたり、エド・フリーズ氏(マイクロソフトゲーム事業部ジェネラルマネージャー)のインタビューを通して、同社のエンターテインメントに対する真剣な取り組みを報じてきた。このGamestock'99の報告は、一連のニュースの総決算であると考えていただければ幸いである。

参加対象となったのは、本誌を含めたアメリカ国内外のプレス関係者80名。今回紹介されたゲームは例年よりはるかに多い13本で、その意気込みが伝わってきた。新しいハードの情報も含めて、1999年のマイクロソフトの動向と発表されたゲームの紹介をする。

Age of Empires Ⅱ:Age of Kings

1999年秋発売予定

人気のリアルタイム戦略シミュレーションの傑作が細かい変更の積み重ねで最高傑作にチューンアップ

期待を裏切らない前作をさらに進化させたゲームプレイ

「Age of Empires Ⅱ:Age of Kings」は、日本でも高い評価を得た「Age of Empires」の続編。コンバットシステムの改良に加えて、経済システムや文明の多様化にも重点を置くなど、前作で聞かれたユーザーの不満点を改良しており、今回集まったプレスの中で批判的な意見が出ないほど素晴らしい仕上がりを見せていた。

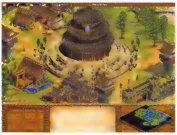
今回は、紀元後500年から1000年間、ローマ帝国の崩壊で訪れたDark Age(暗黒時代)、Feudal Age(封建時代)、Middle Age(中世時代)、Imperial Age(帝政時代)が舞台となる。登場するのは、ブリティッシュ、フランク、ゲルマン、ビザンチンのヨーロッパ系、ペルシャ、トルコ、サラセン、ゴートのイスラム系、そして日本と中国のアジア系、放浪民族であるモンゴル、ケルト、バイキングの計13の民族・国家。

フォーメーションを組めるようになったことで、より壮大な合戦が可能になった。画面に見える赤色の荷台のようなものは、投石機の収納型。場所を決めてから組み立てられる

戦闘ユニットも多様化し、投石機やキャノン砲など長距離に対応した武器のほか、日本の侍やトルコのジャニスター(キリスト教国との戦争で得た奴隷で、戦闘要員として訓練された人たち)などが用意される。プレイヤーの命令には各国の言葉で反応するなど、ディテールにもこだわっている。

このゲームがリアルタイム戦略シミュレーションにありがちな地味さを感じさせないのは、アニメーションの細かさやユニットの多さであることは言うまでもない。それに加えて今回は、建物のユニットが大きくなり、回転する風車や開閉する門などが追加され、ずいぶんと画面がにぎやかになっている。樹木も20種類くらいのパターンが用意されているし、部族の象徴も大まかな人種別ではなく、可能な限り文明に合わせたものが建築でき、個々の文明のユニークさを強調している。

ただし、建物が大きくなった分、その背後に回ったユニットが見えなくなるというマイナス点が生じている。もちろん、輪郭線をその建物の上に表示することでカバーをしているのだが、ここで前作と同じく8ビット(256色)カラーでの限界が見えてしまっているのは残念なところだ。



蘇我蝦夷率いる日本民族の町。壁や門の雰囲気はヨーロッパ的だが、全体的に出雲大社風の建築様式だ。中央にそびえるのは日本の部族の象徴である三重の塔

ちょっと判別しづらいが、ヨーロッパの町だろう。右上の建物に重なって青い輪郭が見える。これはユニットがその建物の裏側にいることを示している

注目はマルチプレイの新ゲームモード「レジサイド」

攻撃面ではフォーメーションを組んで行軍できるようになっているため、やり隊や騎馬兵を前に置いて、防御力の弱い鉄砲や弓系のユニットを背後に回す、といった細かい部分でプレイヤーの管理能力が問われる。また、建物が敵の攻撃から自衛したり、どんな文明もデフォルトで初期型の城壁が建設できるなど、ラッシュ攻撃の多用ができないように改良されている。1ゲームの寿命を長くしようという意図は、貿易という新要素を取り入れたことからも理解できる。中立的な物資交換所を設けて、他民族との交易を可能にし、自国にはない物資や技術を購入することや、経済大国となって敵を圧倒することもできるようになったのだ。

キャンペーンモードでは、“戦うスコットランド人”と称されたウィリアム・ウォーレスや、チンギス・ハーンなどの有名なキャラクターユニットが使用できるようになる。

また、マルチプレイには敵の暗殺部隊から王を守る“レジサイド”と名付けられた新しいゲームモードが追加されている。

農業技術、製作技術、兵器生産、海戦術の4項目から、100種に及ぶ技術をプレイヤーが自由に発達させていくテクノロジーパスなど、名作「CIVILIZATION」の開発にも携わったブルース・シェリー氏ならではのアイデアも取り入れられている。開発はEnsemble Studios社で、1999年秋ごろには発売されるだろう。

Gamestock'99開催

新デバイスZULUを初公開

自分で調合した魔法を使用したところ。スペルの種類も従来のRPGよりもずいぶんと多くなるだろう

Asheron's Call

1999年6月から
公開ベータテスト予定

新奇なゲームシステムを採用した数千人規模の大型オンラインRPG

何十万パターンに及ぶプレイヤーキャラクターの設定

MSN Gaming Zone（以下、Zone）でプレイできる、初の完全ネットワーク仕様RPGとなる「Asheron's Call」。Dreamcastでも同様の作品を制作しているTurbine Entertainment社の処女作である。「EVERQUEST」と似た3D視点のRPGだが、プレイ中でも視点を360゜自由に変更できる。

キャラクター作成は、まじめにやればそれだけで30分はかかるほど、設定項目が多い。基本的な種族は、ヨーロッパ系種族を意識したAluvian、中近東をほうふつさせるGharundium、そして間違いなく中世の日本から影響を受けているShoの三つ。それぞれ数パターンある髪型、目、鼻、口をスロットマシーン形式で選択し、肌の色、髪の色、初期に装着する帽子、上着、ズボン、靴の種類と色、七つほど用意されている基本職業、そして30に及ぶスキルを微調整できるようになっている。これで何十万というキャラクターの容姿や能力差のパターンが生まれるのである。

ゲームの舞台となる島の大きさは広大で、キャラクターを等身大の人間とした場合、38km四方になるという。それぞれの種族は複数の町を含めた勢力圏を持っており、Shoの町であれば、よろいや甲冑などユニークな武器や服装が売られている。

聞くところによると、人口密度に合わせて、サーバーを区切っていくことができるらしい。この技術で、1カ所に多くの人が集まることによって発生するラグが解消でき、町での集会などのイベントも、難なくこなせるようになるのである。また、ニーズによってサーバーを増やし、世界を広げていく用意もあるという。

ビギナーにもやさしいアリージェンスシステム

ほかのキャラクターとの交流には面白い仕掛けが用意されている。アリージェンス（従属）システムと呼ばれているのだが、これはあるプレイヤーが別のプレイヤーに忠誠を誓って相互関係を築くというユニークなものだ。そのメリットはいろいろあるようだが、部下は主人からスキルポイントなどがもらえるようになる。金銭をもらう目的で相手を部下にしたり、クランを作ることを目的としてこのシステムを利用する場合もあるだろう。元来は、新規参入者がゲームに参加しやすいように考えられた設定だが、ねずみ算のように部下が増えて巨大な組織ができることもあり得る。もちろん、アリージェンスをご破算にすることはいつでも可能であるという。ちなみに、PK（プレイヤーキラー）になるには、ある場所に冒険して、悪神に誓いを立てる必要がある。

もう一つ触れておきたいのが、この手のゲームでは目新しい魔法システムだ。魔法は秘薬やアイテムなど100種以上に及ぶコンポーネントを組み合わせて作ることができるのだが、どの組み合わせでどんな魔法が作れるかは、各プレイヤーが実際に試してみないと分からない。開発者は“スペルエコノミー”という奇妙な言い回しを使っていたが、編み出されたスペルはすべてサーバーに登録され、そのレシピを知る者が少ないほど魔法の威力が強大になるというのである。展示されていたアルファ版をプレイした限り、組み合わせたアイテムの数が多いほど激しい魔法になるようだ。

商売については、集めた食料や秘薬、アイテムを売る以外はあまり重要視されていないようだった。また、スタミナは座ったり、寝たりすることで回復が早くなるように設定されていた。

画面で表示されるポリゴン数は平均して3000程度といい、Direct3Dを使用した照明効果が素晴らしく、以前画面写真で公開されていたものより、グラフィック的にもパワーアップしているのを感じた。1999年6月には公開ベータテストを開始し、1999年秋には発売されるだろう。

上部に見えるバーは、左からヘルス、スタミナ、マナである。後方に見えるのは滝で、実際に滝の裏に入っていくことも可能だった

Allegiance

1999年末発売予定

チームプレイを意識したスペースコンバットシミュレーション

迫力のドッグファイトが期待できる注目作

300人から500人程度のマルチプレイが可能となる「Allegiance」は、一見オーソドックスなスペースコンバットシミュレーションに見えるが、戦略シミュレーションの要素も取り入れた意欲的な作品である。マイクロソフト社内の開発グループでもともとは試験的に制作されていたものだが、順調にいけば1999年末にはZoneで発表されることになるかもしれない。

Allegianceはデスマッチもフィーチャーしているが、どちらかと言えば、チーム戦に重点を置いたゲームである。会場で公開されていたデモではまだ完成していなかったのだが、大型戦艦や巡洋艦タイプの場合、パイロットや射撃手など、数種の役割を分担して複数のプレイヤーが一つの乗り物に搭乗することになるらしい。Zoneでもチーム対戦のマッチメイキングやチームのランキング集計が行えるようになるという。また、仲間と共同で敵を倒して得られる収入で、本部となる宇宙ステーションのような建築物を購入することも可能になる。もちろん、キル数やゲーム回数などの個人のステータスもサーバー上で公表する予定だ。

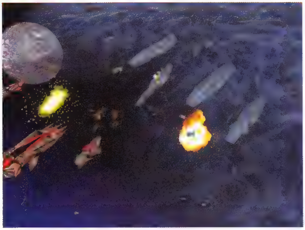
プレイヤーが搭乗できる宇宙船や戦闘機は30種あり、戦場はガス雲やブラックホールなど、変化に富んだものが用意される

Conquest:Frontier Wars

1999年9月発売予定

4種族の激しい攻防を描いたリアルタイム戦略シミュレーション

RPGの要素を含んだゲームシステム



非常に細かい戦闘画面だが、操作は簡単で遊びやすい。連鎖的に爆発していく戦艦や、惑星とその大気が違うスピードで回るなど、細かい部分も作り込まれている

クリス・ロバーツ氏率いるDigital Anvil社が開発中のリアルタイム戦略シミュレーション「Conquest：Frontier Wars」は、1999年9月ごろの発売が見込まれている。使いやすいインターフェースと3次元での新鮮なゲームプレイが魅力の作品で、人間に最も近いテラン、昆虫型のマンティスに加え、セウリアンとヴァイリアムという4種族の果てしない戦闘が開始する。

ゲームシステムには、RPGのような要素が取り入れられており、それぞれの戦艦には艦長が搭乗し、攻撃や防御、パトロールや突進など、プレイヤーがさまざまな支持を与えるだけで独自に行動してくれる。また、そのミッションで活躍すれば、艦長に設定されたパラメータが上がり、新しい戦略を身に付けるようになる。こういったキャラクターの成長過程も楽しめるのである。

敵との戦闘で破壊されたユニットの鉄くずを再利用するための、回収作業用ユニットがそれぞれの種族に用意されるということも今回発表された。

Loose Cannon

2000年春発売予定

「INTERSTATE '79」に「トゥームレイダー」の要素を詰め込んだ新感覚のゲームプレイ

アメリカの都市を忠実に再現した過激なアクションゲーム

車に乗って戦うか、降りて銃撃戦をするかはプレイヤーの自由。車とキャラクターには個別のヘルス値があり、自分の車が破壊されたら、付近の車を奪い取ることも可能だ

Digital Anvil社が開発中のゲームの中でも異色なのが、この「Loose Cannon」である。法治国家とは名ばかりになってしまった近未来のアメリカで、警察にバウンティハンターとして雇われた主人公が、犯罪者たちとその黒幕を追い詰めていく。

武装車で敵と戦ったかと思えば、それを乗り捨てて銃を片手に敵のアジトを奇襲したりと、かなり自由なプレイが楽しめる。各ミッションにはサブクエストがあり、武装車を改造するための金に困っていれば、無線で聞き出した犯人を逮捕して、賞金を稼ぐこともできるのだ。

ミッションにはヒューストンやニューヨークなど全米9都市が用意される。街は車や人々であふれており、それぞれがちゃんと信号を守りながら動いている。

物語の詳細は公表されていないが、本誌が直接開発者から聞き出したところ、サンフランシスコ、サクラメント、ロサンジェルスを順に進んで、オースティンやヒューストンなどの中部地区を経て、最後はニューヨークからワシントンD.C.を攻略してエンディングを迎えるらしい。このことからも想像できるが、物語の中核が政府の陰謀と関連しているのだろう。当初の計画よりも発売時期が延びて、2000年の春ごろになっている。

Starlancer

1999年末発売予定

「WING COMMANDER」のノウハウが生かされたスペースコンバットシミュレーションの本命

仲間と協力してクリアできる魅力あるマルチプレイモード

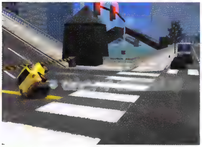
これもDigital Anvil社開発によるゲーム。Origin Systems社で「STRIKE COMMANDER」「WING COMMANDER」といった名作を制作してきたチームが担当しているので、手堅い作品となるのは間違いないだろう。

プレイヤーは、第1次太陽系戦争後の宇宙で、敗軍の残党、第45義勇兵団に所属するエースパイロットとして活躍することになる。人数では敵にかなうはずもない1師団が、疾風のごときスピードで敵をほんろうし、"舞う虎たち"と恐れられるようになる。WING COMMANDERを想像させるストーリーだが、実写ではなく25分に及ぶCGアニメーションのシークエンスが用意されている。グラフィックやサウンドは、近日公開予定の映画『WING COMMANDER』と同じメンバーが制作しているので、クオリティーの高さは言うまでもないだろう。

ミッションはすべて合わせて28あり、マルチプレイモードでも仲間と協力し合って、最初から最後までストーリーを共有することが可能である。当然のごとくフリーフォーオール（デスマッチ）もサポートしていて、20程度の武器が使用できるようになるという。1999年末に発売が予定されている。

機体の爆発はデススター顔負けの美しさだ。今回紹介されたデモでは、画面下の両隅にレーダーや計器が追加されていた

NEWS Summary



もともとグラフィック制作会社としてスタートしたAngel Studios社の作品だけに、車体への映り込みやスモークなど、素晴らしいエフェクトが使われている

Midtown Madness

1999年夏発売予定

シカゴの街中を駆け抜ける「Monster Track Madness」の番外編

車の壊れ方も派手な そう快なレースゲーム

グラフィックの良さで定評のあった「Monster Track Madness」のコンセプトそのままに、普通車で街中を走り回るのが、この「Midtown Madness」である。

舞台となるシカゴは、運河が多く、跳ね橋や行き止まりが点在しており、一方通行やループと呼ばれる電車の陸橋など、障害物が多いドライバー泣かせの街として知られている。このシカゴを忠実に再現してミッションごとに地区分けしたのが、このゲームのレーストラックとなる。ゴールはあっても決められたコースは存在しないため、走り慣れればショートカットを多用できるようになる。

実際にプレイしたが、車の物理モデルが良くできていた。ムスタングや最新型のフォルクスワーゲンなど10種程度の車が用意されており、行き交う車や障害物にぶつかるたびに破壊されていく車体がリアルに表現されていた(ライセンスを受けたレースゲームでこのように破壊の描写がリアルなのは珍しい)。フライトシミュレーターで見覚えのあるシカゴのオマハ空港も見事に再現されていたが、ぜいたくを言えば、全世界の都市でのレースを可能にしてほしかった。夏ごろには発売されそうで、アドオンソフトも考慮中らしい。

World Champion Soccer 2000

1999年秋発売予定

マイクロソフトが スポーツゲーム市場に投入する切り札

操作性は抜群 アニメーションの多いサッカーゲーム

日本を含めた64チームを再現しているが、FIFA協賛ではないためか、ワールドカップやユーロカップなどの大会モードはすべて仮想の設定になされている

アメリカのゲーム売上では、約40%のマーケットシェアがあると言われているスポーツゲームのジャンルに、マイクロソフトも本腰を入れて参入するようだ。今秋に発売予定のこのゲーム、実はグラフィック技術では名高いRage Games社開発によるものである。そのため、リアルタイムの照明効果や、9000フレームにも及ぶ各選手の膨大なアニメーションなど、見ていて飽きないゲーム作りになっている。

肝心な操作性だが、ワンタッチで数種類のパスやキックが繰り出せるようになっており、簡略化された覚えやすいコマンド入力になっていた。AIの出来もいいようで、選手たちはその時々のシチュエーションに合わせた絶好のポジションに移動してくる。

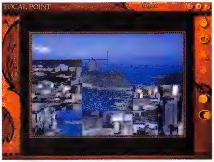
今回のGamestockには、ほかにも「Baseball 2000」「NBA Drive 2000」や「Football」(アメリカンフットボール)などさまざまなスポーツゲームが出展されていたが、エレクトロニック・アーツがほぼ独占していると言われるこの市場で、どこまで食い下がることができるかが見物である。

Pandora's Box

1999年9月発売予定

テトリスの生みの親、アレクセイ・パジニョフ氏が贈る最新パズルゲーム

単純だけどのめり込む パズルゲームの数々



絵の雰囲気だけで合わせていくパズルで、四角い絵の大きさは必ずしも原型どおりではない。考え込むよりも感覚でプレイするのは、パジニョフ氏の狙いどころか

「Pandora's Box」には、10種類のゲーム、総計350種のパズルが収録される。はめ込んだり、絵を合わせたりという単純な要素に、多彩なグラフィックという見た目の変化を付けて、非常にユニークな作品に仕上がっている。テトリスが女性のゲーマー層にも受けたのを考慮に入れてか、本作も非常にワイドレンジなファンの獲得を目指しているようだ。視覚的な反応で気軽に遊べるように、画像の構成やオブジェクトの空間での関係といった要素が取り入れられたパズルだ。

筆者が実際に遊んでみたのは、15程度のピースを組み合わせていくタイプのゲームだった。大きさは原型より縮小、または拡大されていて、絵の内容だけで判断して構成しなければならず、正しい場所にピースを置くと自動的に大きさが変わるようになっていた。

もう一つプレイしてみたのは、四角に分かれたつぼの模様を元どおりに復元するというもの。方向はバラバラなので、模様や色を見極めて、感覚的に合わせなければならないようだった。筆者もかなりの時間にわたりテストしてみたが、熱中度の高さは折り紙つきだ。

マイクロソフトのゲーム戦略

Microsoft NetworkとInternet Gaming Zoneが合併して以来、マイクロソフトの総合的なエンターテイメント戦略がMSN Gaming Zone(以下、Zone)を中心に動き始めている。Zoneの会員数は1998年の年末商戦後に400万人を突破した。アダム・ウォールキス氏(MSN Gaming Zone部門マネージャー)は、最終的には1000万人、秒間最大ヒット数を現在の3万1000から5万ヒットまで増やしていくのだと語る。

マイクロソフトの発表によると、1998年に全世界のインターネットサイトでの広告費は1億ドルに達するとされ、今後オンラインサービスがゲーム産業の中核となっていくことはじゅうぶん予想されるのだ。事実、Zoneの広告主には、コカコーラやトヨタなど、非コンピュータ一産業も多く、この分野の成長は著しいものがある。

Zoneをはじめ、Mplayerなどでも採用されている、広告収入による運営と、プレミアゲームのみの課金というビジネスモデルは、アメリカではとりあえず成功していると言える。Zoneでは加入者の25%が女性であるらしく、いかに女性にアピールするかが今後の重要な課題になっていくだろう。Zone側だけでなく、ユーザーサイドでのイベントの開催など、今後のオンラインコミュニティーの発展は未知数なのである。

Microsoft gamestock

ハードウェアの新作も発表

3Dシューティングのプレイ方法を変えるUSBデバイス“ZULU”初公開

マイクロソフトのエンターテインメント部門は、質の良いハードウェアを製作することで定評がある。フォースフィードバック機能の付いた入力デバイスの売上が好調で、１９９９年末までには販売台数が１００万に達すると予測される。ジョイスティックやホイールはおろか、最近ではスピーカーから電話機まで次々と発表し、もはやゲーム専用のデバイスだけではなく、周辺機器に至るまで幅広く開発しているのだ。

Gamestock'99では、恒例となったハードウェアの新作発表もあった。今回も、ゲームプレイに大きな変化をもたらす驚くべきハードを投入してきた。

3Dシューティングに最適なゲームコントローラーZULU

ハードウェアでの目玉となったのが、コードネーム「ZULU（ズールー）」と言うまったく新しいコンセプトのデバイスである。3Dアクションでの使用を前提に製作されており、ゲームパッドの左部分とポイント型マウスを合体させたような異様な形状をしている。

最近のゲーム市場の中核を成している3Dアクションゲーム、特に3Dシューティングでは、マウスで見る方向を定めてキーボードで操作するというのが一般的なプレイ方法だ。これを一つのコントローラーだけで操作することで、さらにユーザーフレンドリーな環境を実現することをもくろんで、ZULUは製作されたようだ。

ZULUの左部分にはディーパッド（円形の方向パッド）と三つのボタン（Enterに相当するようなボタンが一つと、武器チェンジなどに使用する便利なボタンが二つ）、右部分には四つのボタン（アクション用）、そして、それぞれのフロント部分にはトリガーボタン（人差し指で操作するボタン）が一つずつ付いている。形状が左右対称でないのを除けば、普通のゲームパッドのような外見だが、このデバイスがユニークなのは右部分が前後左右にねじれるようになっており、「QUAKE」のようなゲームで、視点を変えるのに使用できることである。

会場には「QUAKE Ⅱ」と「トゥームレイダー Ⅲ」が展示されており、実際にテストすることもできた。ドライバーがベータ版だったため、QUAKE Ⅱのデモでは不都合があったが、慣れるまで時間はかからなかった。

開発にはThreshをはじめとする地元のゲーマーたち120人がテストを重ねたといい、手に持った感覚も悪くはない。しかし、右のデバイスのジョイント部分は基本的に2アキシス（2軸）であるために、斜め右前から斜め左後ろなど対角線上の動きが入りにくかった。

キャラクターの見える3人称のゲームでも問題点はありそうだ。ララの方向を前に向けるために、右のデバイスを前に倒し気味にしてジャンプをすると、飛び降りた場所から惰性でさらに進んでしまい、定位置で止まるのが難しかったのである。もっとも、操作性についてはこれからも改善されることは明白だし、この時点ではトゥームレイダーではまだほとんどテストされていない段階だったらしい。

キーボードとマウスに慣れ親しんだ上級ゲーマーが、ZULUに乗り換えかどうかは今後の調整にかかっているだろう。しかし、一般のゲーマーを3Dシューティングに引き込む切っ掛けとなる可能性はじゅうぶんあり、“市場を開拓するハードメーカー”としてのマイクロソフトの取り組みは評価に値する。1999年秋発表予定で、価格はアメリカで、$150前後となる模様だ。

図1

図2

図3

ZULUの通常の状態（図1）、右部分を横に広げたところ(図2)、前にねじったところ(図3)

トリガーボタンも見える横から見た写真。左右対称ではないためか、かなり不自然に見えるが、握り心地は悪くない

Sidewinder Game Pad Pro

もう一つ発表されたのが、1996年に登場してから、パソコンゲーム用ゲームパッドのシェアを独走するSideWinder Game Padの2代目、Side winder Game Pad Proだ。形状や機能の変化はほとんどないものの、デジタル入力とアナログ入力の双方をフィーチャーしており、しかもそれをコントローラー上のボタンで簡単に切りかえることが可能になっているのである。

会場のデモはWorld Champion Soccer 2000だったためか、入力方法を変えても操作の違いをあまり感じ取ることはできなかった。Sidewinder Game Pad Proも1999年秋発売を目指して開発が進められており、インターフェースはZULUと同じくUSBのみをサポートしている。

Sidewinder Game Pad Proは、黒ではなく濃いめの銀色のボディカラーを持ち、少しスレンダーになっている。方向パッドの横についているのが入力の変換ボタンだ

2000年末に発売される衝撃のゲーム
Freelancerを極秘公開

Gamestock'99初日の夜、場所を変えて紹介されたゲームが一つある。以前本誌でも報道したことのあるDigital Anvil社の「Freelancer」だ。前回紹介した内容のおさらいをしておくと、広大な宇宙を支配する、Liberty（アメリカ）、Bretonia（イギリス）、Rhineland（ドイツ）、Kusari（日本）の4帝国のドラマであり、battle.netのような形式で100人程度のマルチプレイをサポートするというものだ。WING COMMANDERでおなじみのクリス・ロバーツ氏が陣頭に立って制作しており、平均して1万ポリゴン程度を1画面で表示するような凝ったゲームになるらしい。

オンラインゲームの未来を語る円卓会議で中心的役割を果たすクリス・ロバーツ氏。「WING COMMANDER」「STRIKE COMMANDER」などヒット作を次々と開発した有名なデザイナーだ

カメラ、録音機材持ち込み禁止の特別会場で公開された極秘ゲームの全容

新感覚スペースコンバット型RPG

さて、実際に見たゲームの感想だが、プレス陣からは絶えず感嘆の声が上がっていたほど素晴らしい出来だった。タイトルからも推測できるように、物資の輸送や船団の護送、海賊の退治など、プレイヤーは自由に仕事を受けて資金を稼ぎ、名声を得ていく。『スター・ウォーズ』のハン・ソロのようなキャラクターが主人公になると考えていいだろう。

仕事をこなしていくうちにキャラクターのレベルは上昇し、身なりも良くなっていく。稼いだ金は、より大きな船や、ヒートシーキングミサイルなど、より強力な武器を購入したり、エンジンのアップグレードに投資していくのである。

舞台となる宇宙は、Libertyを中心に、ほかの3ヵ国が囲むようなテリトリーを持っており、プレイヤーが選択できない移動民族も存在するようである。中心地の帝国から外に向かうに従って、敵や環境がよりハードになるというから、「DIABLO」に例えるなら、この見えない輪郭がダンジョンレベルに相当するのだろう。今回紹介されたのは、LibertyとKusariの帝国内、そしてアステロイドベルト内にある海賊の秘密基地の3ヵ所だった。

戦艦のモデルだけでも9000ポリゴンを使用

広大な宇宙空間を移動するために、巨大な筒形のワープ装置に船ごと進入して飛び立っていくようになっていた。さまざまなカメラ視点に変更することができるが、普通は一般的な1人称視点を多用することになるだろう。スペースものとしては珍しいダイレクトライティング効果を使用しており、その地域の照明源によって船体に反射する色がまったく異なっていた。戦闘のデモでは、破壊された敵艦の破片が、慣性の法則に従って進行方向に流れてやがて爆発するなど、今までには見られなかった物理効果が素晴らしかった。

Digital Anvil本社内の壁にあったアートワーク。今回のGamestockで、これがゲーム画面のカラーコピーだったことが判明した

紹介されたクエストの一つに、鉱石採掘船団に物資を届け、海賊から守るというものがあった。この作業船は巨大な隕石から鉱石を採取していたが、鉱石を採る、ベルトで運ぶ、溶鉱炉で熱する、純度の高くなったものを分ける、といった行程の様子が外からでも認識できるほど、細部にまでこだわりが感じられる仕上がり。また、巨大な戦艦になると、9000ポリゴンで構成され、滑走路のドアが開閉して小型機が飛び立つ様子なども見事に描写されていた。

いったん惑星上の基地に降り立つと、そこからは3Dキャラクターをクオータービューで眺めたような画面でプレイするようになる。「BLADERUNNER」のようなゲーム画面で、色調をさらに明るくしたものを想像していただきたい。

仕事はラウンジにいる依頼人から受けたり、テレビから流れる情報を見て探すことができる。カメラ視点は常時切り替わり、メッシュを用いたキャラクターたちのクローズアップになるなど、ドラマチックな演出がされている。ラウンジの後は、マーケットセンターに行って運搬物資を売買したり、ハブで武器の調達をしたりと、宇宙出航のための準備をする。この基地は国によってグラフィックや音楽が異なるが、基本的な機能はまったく同じであった。

2000年末の発売とは言え、ポリゴン数の多さや戦艦のテクスチャーのディテールなど見る限り、かなりハードに依存している可能性はある。それでも超大作であるのは間違いなく、ゲームの進化をまざまざと見せ付ける作品となるであろう。

マイクロソフトが発売するゲームの中で、今回紹介されなかったゲームもいくつかある。「Flight Simulator 2000」や3Dアドベンチャーの「Dragon」、フライトコンバットシミュレーターの「Fighter Ace 2.0」などだ。これらは1999年5月に行われるE3で公開されるはずなので、情報が入り次第、本誌でお伝えする。

また、「TOTAL ANNIHILATION」の制作で知られるクリス・テイラー氏（現PowerGas Games社社長）が会場に来ていたものの新作は公開していなかったし、先ごろマイクロソフトが買収したFASA Interactive社には、「MECHWARRIOR」でおなじみのバトルテックユニバースなどの資材が多くある。これからもマイクロソフトからさまざまなユーザーに向けたエンターテイメントソフトが次々と発表されることだろう。

国内発ネットワーク

ヴィアール・ワン日本法人設立　1999年内に計17タイトルの開発を予定

ヴィアール・ワン
代表取締役社長
吉川成昭氏

「Fighter Ace」や「Ultra Corps」の開発元として知られるヴィアール・ワンが、日本法人を設立した。設立に伴って同社の事業計画が発表された。

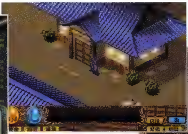
発表会の席上では、開発計画が明らかにされた。同社ではアメリカで発売されたタイトルの日本語ローカライズを行うほか、オリジナルのネットワークゲームと家庭用ゲームの開発も行う。現在開発中または1999年度中に着手が予定されているタイトルは全部で17タイトルある。

現在、このうち3タイトルの名前が明らかにされているが、どれもSo-netのParty Crewでサービスされるゲームだ。詳細は表にまとめたので参照してほしい(「バトル・ブリンガー」はトランスウェアとの共同開発)。タイトルが明かされていないものには、ネットワークゲーム3本と、日本語ローカライズ予定のパソコンゲーム4本が含まれている。これらの全容は、上半期中には明らかにされる予定だ。

さらに、同社は「VR-1Conductor」の日本語によるライセンスサービスを近日開始する。VR-1Conductorは、ゲーム開発者とプロバイダーにマルチプレイヤーゲームにおける通信遅延を最小化する手段と、ゲームプログラムや周辺環境をデザイン、配信、サポートするためのツールを提供するもの。つまり、これを利用すれば、国内メーカーがよりネットワークゲームに参入しやすくなるわけだ。また、ツール自体の日本語版も開発中で、完成は11月を予定している。

今回の日本法人設立のニュースは、単なる一メーカーの事業進出ということだけに止まらない。もし、同社のサービスが成功すれば、国産ネットワークゲームの躍進にもつながるのだ。今後の同社の動向には注目していきたい。

SARAC



葉隠

バトル・ブリンガー

現在明らかにされている、ヴィアール・ワンが開発中のタイトル。どれもParty Crewでのサービスが予定されている

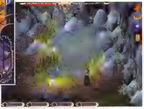
タイトル	ジャンル	ベータテスト	本サービス開始
SARAC	アクション&戦略シミュレーション	1999年5月	未　定
バトル・ブリンガー	RPG	1999年6月	未　定
葉隠	アクション&ダンジョン	今秋	未　定

緑色は、日本語へのローカライズを行うタイトル

全世界同時発売RPG「レブナント」にPlay Onlineが声の出演

アイドス・インタラクティブの「レブナント」は、華麗な3Dグラフィックと細部にまでこだわる描写が魅力のアクションRPGだ。100を越える国で5月下旬に同時発売される予定だが、英語版だけでなく各言語への完全ローカライズを済ませた状態でお目見えするのだ。現在は、日本語を含む7ヵ国語での発売が決まっている。なんとも壮大な試みだが、実は、Play Online編集部も日本語化のお手伝いをしている。

キャラクターの動作の細かさや、時間の経過に従って太陽の光源が変わるところなど、細かいグラフィックは必見



完全日本語化に当たって、音声の収録が2月下旬に行われたが、それに編集部員も出演させていただいたのだ。レブナントにはNPCが約300人登場するが、そのうちの1人の声を担当している。役名は町男3(仮)で、せりふは「姫のことを聞いたかい?」「教団の司教どもが寝室からさらったそうだ」「この島じゃだれも安全じゃないってことだ」の三つ。ゲームの中盤以降に登場する予定だ。

海外ゲームの日本語化がされる場合、通常はまず英語版が発売されて、その数ヵ月後に日本語版というパターンだ。海外ゲームファンにとっては、この期間は果てしなく長い。日本語版を待ちきれずに英語版を買ってしまい、辞書を引きつつ苦労してプレイする人が多い状況で、この試みはうれしいばかりだ。

元のせりふはハイテンションだったが、そのニュアンスが伝わっているかどうか……。5月に発売される製品版で聞いてみてください

news summary

ゲームニュース

全国のフライトシムファンが集う FSパーティーin東京開催

フライトシミュレーター(以下、FS)ファンによるイベント「FSパーティーin東京」が3月6日から2日間、東京・池袋センターシティホテルで開かれた。当日は、全国のFSファン115人が集まり、にぎやかに空の旅を楽しんでいた。

FSパーティーは大規模のLANパーティーで、ファン同士の交流や、「管制塔からの指示を、テキストではなく人間の生の声で受けて飛びたい」という夢を実現するために有志によって企画されたもの。3年前から福岡や大阪で開催され、今回で7回目となる。参加者は30代の男性を中心に、18〜65才と幅広い。

パーティーは、「生ATC」をメインに「Combat Flight Simulator」のマルチプレイなどが行われた。生ATCとは、「Microsoft Flight Simulator 98」を使って、管制官が別室でトランシーバーを使って指示を出し、パイロットと副操縦士が協力してフライトを成功させる航空管制シミュレーションのこと。3人の息の合ったプレイと良好な接続環境が必要とされる。

次回のFSパーティーの開催地、会期も決まっているので、興味のある方は参加してはどうだろうか。

8台のマシンがいっせいに飛び立ち、現実と同じ航路をたどる生ATC

FSパーティーin関西

会　期：7月10、11日
開催地：スペースアルファ　神戸(研修施設)
参加費：未定
問い合わせ／申し込み先：
http://member.nifty.ne.jp/masa_fs/

マイクロソフトがFlight Simulator 98の基礎を収めたCD-ROM2万枚を配布

マイクロソフトは3月26日〜6月30日の間、「今ならだれでも飛べるキャンペーン」と題して「Microsoft Flight Simulator 98」(以下、FS98)のフライトのこつや最新情報を収めたCD-ROM「デジタル講習会」を配布する。

このCD-ROMの内容は、フライトシミュレータ専門誌『マイクロフライトマガジン』編集長の高橋氏が伝授する離陸から着陸までのフライトテクニックや、Play Online編集部が作成したハードウェア情報など、盛りだくさんの内容。

CD-ROMは2万枚限定で制作され、キャンペーン期間中にFS98を購入すれば、もれなくもらえる。また、FS98をすでに持っている場合や、CD-ROMだけ欲しい場合は、実費手数料の1,200円を支払ってキャンペーン事務所に申し込めば、郵送してもらえる。なお、3月19〜25日にFS98を購入した場合は、1,200円は必要無い。申し込み方法は以下のとおりだ。

① 同社のFS98のサイトにある申込書を印刷、必要事項を記入する。プリンターが無い場合は、別の紙に同じ内容を記入
② 切手で支払う場合：申込書と1,200円分の切手を事務局に郵送
　クレジットカードの場合：申込書を事務局にFAXか郵送
　3月19〜25日にFS98を購入した場合：レシートか領収書(コピー可)を申込書と同封して郵送

申し込みは、6月30日(当日消印有効)まで受け付けている。

基礎テクニックやハードウェア情報をていねいに解説してあるので、初心者でもFS98をすぐに楽しめる

マイクロソフト フライトシミュレータ98
キャンペーン事務局

〒336-0012浦和市岸町7-12-4
電話番号：048-845-4879
FAX：048-845-0196

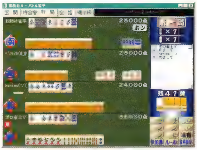
インターネット麻雀「バトル雀平」ベータテスター募集

エス・ピー・エスでは、同社の新作ソフト「バトル雀平」のベータテスターを募集している。

バトル雀平は、4人打ちのインターネット麻雀。従来のインターネット麻雀と比べて、

① 4人を囲む方式でなく並列して表示するので、捨て牌が見やすい
② 牌を大きく表示
③ 観戦モードが無いので、じゃまが入らず勝負に集中できる

などの特長がある。



優れたインターフェースのバトル雀平。捨て牌、点数などが大きく表示されていて分かりやすい

参加希望者は、住所、電子メールアドレス、氏名、年齢、職業、電話番号を記入の上、電子メールでwwwadmin@sps.co.jpまで申し込む。無事登録が済むと、約24時間後にクライアントソフト(300KB)が電子メールで届けられる。ベータテストはすでに始まっているが、締め切りは定めずにしばらく募集し続ける予定だ。

同社は、これまでにもインターネット対局将棋「バトル棋太平」を発表しており、こちらも無料で遊ぶことができる。

あの名作が低価格でよみがえる PCベストゲームシリーズ登場

「スワット2完全日本語版」など、海外ゲームの日本語ローカライズに取り組んでいるサイバーフロント。同社は、懐かしの名作の数々を低価格で復活させる「PCベストゲームシリーズ」を発売する。

4月9日発売開始の第1弾は、「スペースインベーダー」「パズルボブル2」「ゼロディバイド」「雷電Ⅱ」の4タイトルで、価格はすべて1,980円だ。どれも複数のプラットホームに移植されている、非常に有名なタイトルだ。今後は、2ヵ月に一度のペースで発売していく予定。

同シリーズは、1998年の冬にゲームバンク所有の全タイトル販売権が同社に移管されたことがきっかけとなって企画されたもの。移管されたソフトは「ダライアス外伝」や「大逆鱗シリーズ」など約100タイトルある。その中には名作も多く、このまま眠らせてしまうのは惜しいと、発売が決まった。100タイトルの中からライトユーザー向けに、

① 操作が簡単なもの
② 3Dアクセラレーターなどの周辺機器をあまり必要としない
③ 認知度の高い、だれもが知っているようなゲーム

を中心に次々と復活させる。現在は、20〜30タイトルが発売候補に上がっているそうだ。

店頭でも、アーケードでも古き良きゲームが次々と消えていく昨今。このシリーズの発足は、昔ながらのゲーマーにとってはうれしいことに違いない。

パズルボブル 2

スペースインベーダー

4タイトルが第1弾として発売される。どのタイトルも名作といって良い、有名なものばかりだ

ゲーマーズドリーム

ついに本格始動したゲーマーズドリームについて新情報を毎月提供するこの連載。第1回目となる今回は、早くも明らかになった第3弾タイトル「ストーンエイジ」の概要と、すでに報じた「ブルースフィア」「ミレニアム（仮）」のゲームシステムについて紹介する。

STONEAGE 「ライフストーム」のメーカーが手掛ける石器時代RPG「ストーンエイジ」

初心者・女性ユーザーをターゲットにのんびりした生活が楽しめる

1999年夏ごろのサービス開始を目標に開発されている「ストーンエイジ」は、ライフストームシリーズを手掛けた日本システムサプライが制作している。石器時代をモチーフにしたRPGだが、その時代をリアルに再現することに主眼を置いているのではなく、銀行や商店、コミカルな恐竜も登場する。掲載した画面写真やイメージイラストからも伝わってくるように、ほのぼのとした雰囲気を持ったネットワークゲームとなるようだ。『フリントストーン』や『はじめ人間 ギャートルズ』を思い浮かべれば分かりやすいかもしれない。

同社によると、ストーンエイジでは初心者や女性プレイヤーの拡大を目指しているという。そのため、ネットワークゲームが本来持つ「コミュニケーションの楽しさ」に焦点を当てたシステムになるそうだ。では、具体的にどんな世界観、システムを持ったゲームなのだろうか。

まず、ストーンエイジでは、従来のネットワークゲームでは常識だった「戦って、奪い、強くなっていく」部分がメインとはならない。初心者や女性の中には、武器を持って殺し合うなど、とてもじゃないが楽しめないという人も大勢いるのである。初心者なら「ヒット＆アウェイ」などの細かい操作は難しいし、殺伐とした雰囲気を好まない女性も多い。

そこで、多人数が同じ世界で遊ぶ完全ネットワーク仕様ゲームならではの楽しさを味わえるように、ストーンエイジでは戦闘という敷居を低くしている。もちろん戦闘がまったく無くなるわけではないが、一切しないでも楽しめるようだ。

ストーンエイジの世界観とシステム

ストーンエイジは、人々との出会いやコミュニケーションを目的に作られたゲームだ。戦闘、成長などの要素もあるが、あくまでもこれはコミュニケーションを楽しむためのシステムの一部。ほかのRPGのように「レベルを上げて魔王を倒す」などの特定の使命が課せられることはない。目的は、仮想世界で暮らす中でプレイヤー自身が決めていくのだ。

村落の風景。キャラクターたちが食卓を囲んで楽しそうにしていたり、自ら肉を焼いている。プレイヤーにもこれらの行動が取れるのだろうか

使える武器はおの、やり、弓の3種類。これらをうまく使って狩りをする

舞台となるのは、架空の石器時代。村落がいくつもあり、まず自分の生まれる村落を選ぶ。村落の違いは文化圏の違いとなり、違う村に生まれた者同士では、最初は言葉が通じない。言葉の壁は、より多く話すことで取り払われる仕組みだ。プレイヤーは、異文化の者と出会う驚きやコミュニケーションによって言語を覚える楽しさをまず経験するのだ。

恐竜と人間が時に戦い、時に共存する

恐竜や動物などがこのゲームでの敵キャラとなるが、夜行／昼行性、天候などによって性格付けをされている。また、恐竜はすべてオリジナルで、カラフルなデザインのものになる。人類とは、お互いが食料にしたり、されたりという共存関係だ。

戦闘した場合は、肉や骨、皮などが得られ、それを売ることでお金を得られる。また、戦わずにペットにすることもできる。恐竜や動物をペットにして連れて歩けることも、ストーンエイジの売りの一つだ。

今回入手できたイメージイラスト。ゲームの持つのんびりとした雰囲気が伝わってくる

約20種類のスキルでさまざまなプレイスタイルが生まれる

恐竜をペットにするなどの特殊な行動は、スキルによって可能となる。この場合は、獣使いのスキルが必要だ。まだ企画段階だが、おの使い、錬金術師、千里眼など約20種類のスキルが用意される予定だ。中には、大声や地獄耳などコミュニケーションに関わるスキルもある。また、生産スキルを駆使すれば、戦闘を一切しないでゲームを楽しむことができそうだ。

充実のコミュニケーション機能

コミュニケーションを前面に押し出しているだけあって、チャット機能は充実している。例えば、あらかじめ登録した1人または複数のキャラクターに、1行程度のメッセージを送れるトランシーバー機能。離れた場所でもメッセージの交換が可能になるので、仲間内で重宝すると思われる。全角12文字までの吹き出しによるチャットもできる。この機能を使った会話は、見た目にも面白そうだ。吹き出しはずっと浮かべておけるため、「安い武器あるよ」などの看板代わりにも使える。

さらに、しぐさで感情を多彩に表現できるようにもなる予定で、うなずく、怒る、笑う、泣く、手を振るといったアニメーションのポーズが加えられる。

まだまだある隠されたシステム

今回分かった情報は以上だが、ストーンエイジには未知の部分も多い。例えば、プレイヤーがゲームに参加することによって世界全体に影響を及ぼすようなシステムが用意される。これは、このゲームを語る上で外せない要素だが、今回は明らかにされなかった。また、コミュニケーション機能にもまだ何かありそうだ。これらの情報は、入手でき次第お伝えしていく。

©1999 JAPAN SYSTEM SUPPLY

Express

深海で繰り広げられる熱き戦い ブルースフィアの詳細に迫る

潜水艦を操る雇い兵として 自軍を勝利に導け

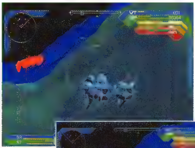
第2弾タイトルとして、海洋惑星を舞台にした3Dシューティング「ブルースフィア」が予定されていることは、4月号ですでにお伝えした。今回は、ゲームシステムについてより詳しい情報をお届けする。

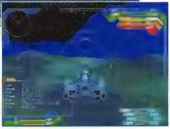
ブルースフィアでは、プレイヤーは「サブマリナー」と呼ばれる潜水艦のパイロットを演じる。自らの腕で戦場を渡り歩く雇い兵で、スタート時に敵対する二つの陣営のどちらかに属するかを選択する。そして自分が搭乗する潜水艦を手に入れ、海洋のどこかに潜む敵を撃沈していくのだ。

ただやみくもに敵を捜索して撃沈させるだけでなく、所属する陣営の司令部からもさまざまなミッションが提示される。ミッションの内容には、敵陣営の中継基地破壊、味方輸送船の護衛などがある。ミッションを成功させたり、敵を撃沈すると報償金がもらえ、その金でより強力なパーツや潜水艦を手に入れたり、燃料費やドック使用料などの維持費を支払う。また、雇い兵としての評価も上がる。評価はランキングという形で表され、順位によって報酬や受けられるミッションの種類も変わる。さらに、上位になると敵陣にとっての脅威になるため、これに応じて「敵の1位を撃沈せよ」などのミッションもあるようだ。

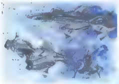
潜水艦は、数種類のボディを基本に、エンジンや武器、燃料タンクなど多数のパーツを付けて自分だけの艦を設計することが可能だ。戦闘向き、輸送向きなど、こなすミッションに合わせて設計できる。

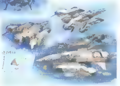
また、複数潜水艦を購入することもできる。ただ、ドックの使用料など維持費がかさむので、なかなか複数の艦を個人で保持するのは難しいようだ。そうしたことから、必然的に用途の異なる潜水艦を所持するプレイヤー同士が手を組み、役割を分担してミッションに挑むようになると思われる。





深海のため、肉眼で確認できる範囲は狭い。その分、発達したソナーが地形や敵の姿を浮かび上がらせている。ブルースフィアでは、砲撃の前の情報戦が勝利のかぎを握る





潜水艦の外見は数種類用意されている。現代の形状からは想像できないほど、そのデザインはスタイリッシュだ

ソナーを頼りに敵を見つける緊張感

画面は、自機を背後から追跡するタイプだ。周辺には、各種情報表示計が並ぶ。興味深いのが2段階に分かれた視界だ。

肉眼で見える部分は鮮明に分かるのだが、一定以上遠くなると、ソナーによる音響情報が補完する形になり、粗いポリゴンで敵や地形が表示される。深海になればなるほど直接見える範囲は狭くなる。また、音響情報は、地形の詳細な部分や、敵の艦種の細かい特定まではできない。そのため、お互いにソナーの死角を取ろうとするプレイヤー同士の駆け引きが直接的な戦闘の前に発生すると思われる。潜水艦ならではの隠密性を利用した、緊張感のあるゲームとなることを期待しよう。

©BANPRESTO 1999

全知能を動員して古代の遺跡を発掘する「ミレニアム」

超古代の年表を自らの手で埋めていく

失われた超古代文明のなぞを解明する発掘シミュレーション「ミレニアム(仮)」。今回は、ゲームの流れに関する情報を入手した。

ゲーム開始時に、プレイヤーは自分の属する学会を決める。学会は、ゲームに登場する「アトランテ」などの超古代文明ごとに用意される。いちばん地位の低い助手としてスタートするが、目的は二つある。学者として出世することと、超古代の年表を自らの手で完成させること。その両者を成し遂げるために、プレイヤーは新しい学説(仮説)を発表し、学会に認めさせていくことになる。

仮説は、発掘物や文献、学説、ほかのプレイヤーとの情報交換などで自ら形成していく。そして、仮説の実証や新たな証拠を得るために発掘を行なうのだ。

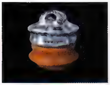
発掘は、最初は衛星視点で大まかなポイントを選択する。さらに拡大して詳細に発掘場所を指定することが可能だ。ただし、ほかのプレイヤーが先に発掘を行っている場合は、同時に掘ることはできない。

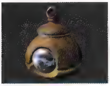
また、プレイヤーには「研究ポイント」のようなものがあり、情報収集や発掘をするごとに一定量消費される。このポイントは、学説が認められて出世すると増える仕組みだ。プレイヤーは、情報収集→仮説を立てる→実証→発表→学会の承認を得るという作業の繰り返しによって、大きなナゾに迫っていくのだ。

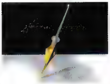
接続時間を気にせず じっくりと長考できる

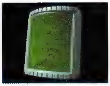
常時接続でなくてもプレイできることは、4月号ですでにお伝えした。具体的には、発掘の指示を出したり、結果を受け取るとき、新しい情報を集めるとき、チャットするとき以外は接続している必要はない。発掘の指示をするだけなら、1回20秒程度の接続時間でゲームを進めることもできるという。

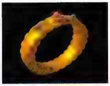
発掘結果は、約1日後に電子メールで配信される。受け取り先は自由に指定できるので、夜自宅で指示を出し、翌日会社で結果を受け取ることもできる。腰を据えて、長期間に渡って取り組むプレイスタイルになると思われるので、意外と年輩の方などにも受けそうな雰囲気である。











出土される超古代文明の遺産たち。ここから知れる情報には、どんなロマンが隠されているのだろうか

©1999 NEXTECH CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

※掲載した画像は、3タイトル共すべて開発中のものです。

国内外の売れ行きが一目で分かる

パソコンゲーム売り上げ

MYTHⅡ:SOULBLIGHTER

ユーザーインターフェイスが大幅に改良され、格段に遊びやすくなった「MYTHⅡ:SOULBLIGHTER」。降り注ぐ弓矢や、地面を焦がす爆炎などの画像の迫力も増し、ディティールにこだわったアニメーションが臨場感を盛り上げる。

シーザー Ⅲ ~古代ローマ建国シミュレーション~ 完全日本語版

古代ローマ帝国を舞台に、皇帝シーザーより植民地の統治を任され、都市開発を行っていく。九つの要素を持った都市の施設をバランス良く配置し、人口を増やして、戦争に勝利しなければならない。出される条件をクリアしていき、最後に目指すのは皇帝の座だ。

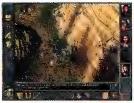
ミスティック・ウイーヴァ シャナ編 白DISC

国産のファンタジー風シミュレーションRPG。モンスターを捕獲し、複合することによって特性を伸ばしていく。白DISCと黒DISCでは、登場するアイテムやモンスターが異なり、ネットワーク対戦の際に個性が出せる。

JAPAN

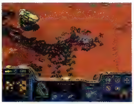
1999年2月調べ

1 BALDUR'S GATE



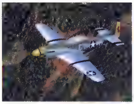
セガ・エンタープライゼス　9,800円
RPG
☎047-380-6441

2 STARCRAFT EXPANSION SET:BROOD WAR



ソース　オープン
アドオンパック
☎03-3551-5900

3 Combat Flight Simulator



マイクロソフト　オープン
フライトシミュレーター
☎03-5454-2300

4	MYTHⅡ:SOULBLIGHTER	ゲート　9,800円 リアルタイム戦略シミュレーション ☎03-3865-5812
5	シーザー Ⅲ ~古代ローマ建国シミュレーション~ 完全日本語版	イマジニア　9,800円 シミュレーション ☎03-3343-8900
6	信長の野望　烈風伝	コーエー　1万1,800円 歴史シミュレーション ☎045-561-6861
7	ミスティック・ウイーヴァ シャナ編 白DISC	シーズウェア　6,800円 シミュレーションRPG ☎048-830-0036
8	ウイニングポスト4	コーエー　1万1,800円 シミュレーション ☎045-561-6861
9	DEER HUNTERⅡ	ソース　オープン ハンティング ☎03-3551-5900
10	ミスティック・ウィーヴァ ライヴァス編 黒DISC	シーズウェア　6,800円 シミュレーションRPG ☎048-830-0036

ネットワーク対応　ネットワーク非対応　ネットワーク専用

■協力ショップ■
OVERTOP(☎03-3255-3443)、T・ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、パルテック町田店(☎0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(☎03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを元に、編集部で集計してランキングを作成しました。

ランキング

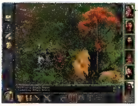
売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。ついに登場したRPGのビッグタイトル「BALDUR'S GATE」が、日米同時に1位で登場し、圧倒的な人気を示している。そのほか、今月は戦略シミュレーションのタイトルが目立っており、「STARCRAFT EXPANSION SET：BROOD WAR」が好調だ。

USA

JANUARY 1999

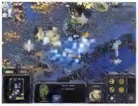
1 BALDUR'S GATE

Interplay社
$44



2 STARCRAFT EXPANSION SET：BROOD WAR

Havas Interactive社
$26



3 DEER HUNTER Ⅱ

GT Interactive社
$15

4	CABELA'S BIG GAME HUNTER Ⅱ	アクティビジョン $19
5	HALF-LIFE	Havas Interactive社 $42
6	STARCRAFT	Havas Interactive社 $40
7	MONOPOLY GAME	ハズブロ・インタラクティブ $16
8	Flight Simulator 98	マイクロソフト $44
9	SIMCITY 3000	エレクトロニック・アーツ $42
10	Combat Flight Simulator	マイクロソフト $43

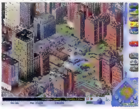
資料提供：PC Data（http://www.pcdata.com）
For more info. please call（703）435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204, Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

BALDUR'S GATE

テーブルトークRPGの定番、「AD&D」の世界を忠実に再現し、そのルールシステムをベースに、リアルタイムアクションを採用した超大作RPG。海外での評判は非常に高く、1998年にアトランタで開催されたE3ではベストRPG賞を受賞している。

SIMCITY 3000

前作「SIMCITY 2000」から、グラフィックの細やかさは格段の進歩を見せ、5段階の拡大表示で車や人の動きまでも見ることができる。ツールを使ってオリジナルの建物や地形を作成したり、ホームページからデータをダウンロードしたりできる。

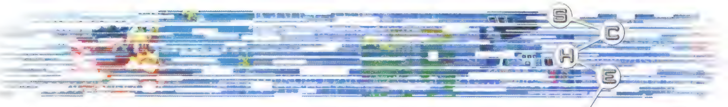


World Charts Foundation

（2月16日〜22日）

1	BALDUR'S GATE
2	HALF-LIFE
3	STARCRAFT
4	MIGHT&MAGIC Ⅵ ~THE MANDATE OF HEAVEN~
5	RAILROAD TYCOON Ⅱ
6	THIEF：THE DARK PROJECT
7	FALLOUT 2
8	UNREAL
9	FIFA 99
10	TOTAL ANNIHILATION

資料提供：World Charts Foundation
（nttp //www worldchart nl/）
インターネットを使った世界規模の人気エンターテイメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される



ソ フ ト ウ ェ ア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に●が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、色の付いているタイトルは、発売時期に変更があったことを示している。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年3月25日		3D ULTRA NASCAR PINBALL	P&A	ピンボール	4,800円	042-525-9501	Hybrid
1999年3月26日	●	SiN MISSION PACK:WAGES OF SiN	P&A	3Dシューティング	4,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年3月26日		STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年3月26日		太陽の神殿	アンバランス	アドベンチャー	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年3月26日	●	スワット 2 完全日本語版	サイバーフロント	リアルタイムシミュレーション	9,800円	03-5782-7631	Win 95・98
1999年3月26日	●	ウォーガズム 完全日本語版	イマジニア	3Dコンバットシミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年3月27日	●	Combat Flight Simulatorアドオン:太平洋戦線3 ~真珠湾上空~	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーション	4,800円	03-5979-7495	Win 95・98
1999年3月27日	●	トワイライトエクスプレスゴルフMac	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーション	1,980円	03-5979-7495	Mac
1999年4月1日	●	ピープルズジェネラル 完全日本語版	メディアクエスト	ボードシミュレーション	8,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年4月2日		戦士の決断 COMBAT FORCE	コーエー	戦略シミュレーション	1万2,800円	045-561-6861	Win 95・98
1999年4月2日	●	三國志インターネット	コーエー	歴史シミュレーション	8,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1999年4月8日		サクラ対戦	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	9,800円	047-380-6441	Win 95・98
1999年4月8日	●	TUROK 2:SEEDS OF EVIL	アクレイムジャパン	3Dアクションシューティング	6,800円	03-5467-1511	Win 95・98
1999年4月9日		ディアドッグ 3	エイチアイ	シミュレーション	5,800円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年4月9日		PCゲームベストシリーズVol.1 スペースインベーダー	サイバーフロント	シューティング	1,980円	03-5782-7631	Win 95・98
1999年4月9日		PCゲームベストシリーズVol.2 パズルボブル2	サイバーフロント	パズルアクション	1,980円	03-5782-7631	Win 95・98
1999年4月9日		PCゲームベストシリーズVol.3 ゼロディバイド	サイバーフロント	アクション	1,980円	03-5782-7631	Win 95・98
1999年4月9日		PCゲームベストシリーズVol.4 雷電II	サイバーフロント	シューティング	1,980円	03-5782-7631	Win 95・98
1999年4月16日	●	CARMAGGEDDON II	ズー	カーアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年4月16日		スーパー1500シリーズ ゼビウス	ナムコ	シューティング	1,500円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年4月16日		スーパー1500シリーズ マッピー	ナムコ	アクション	1,500円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年4月16日		スーパー1500シリーズ バックランド	ナムコ	アクション	1,500円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年4月16日		スーパー1500シリーズ ストリートファイターZERO	カプコン	格闘アクション	1,500円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年4月16日		スーパー1500シリーズ ロックマンX3	カプコン	アクション	1,500円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年4月16日		スーパー1500シリーズ スーパーパズルファイターIIX	カプコン	パズルアクション	1,500円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年4月16日	●	Age of Empires ゴールドエディション	マイクロソフト	シミュレーション	オープン	03-5454-2300	Win 95・98
1999年4月23日		ディアナルージュ	KTインタラクティブ	アドベンチャー	6,500円	03-3498-6517	Win 95・98
1999年4月23日		プロパイロット'99 ~セスナ機マスター最短コース~	イマジニア	フライトシミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年4月23日	●	WARZONE2100	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年4月23日	●	OFFICIAL FORMULA1 RACING	アイドス・インタラクティブ	レース	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年4月23日	●	COMMANDOS:THE NEXT	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	5,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年4月30日		スペースバニーズ	KTインタラクティブ	アクション	7,500円	03-3498-6517	Win 95・98
1999年4月上旬	●	ジーティーエー BESTプライス版	ズー	カーアクション	5,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年4月中旬		SPORTS CAR GT RACER	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	カーレース	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年4月中旬	●	STAR WARS X-WING ALLIANCE	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	コンバットシミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年4月下旬	●	KINGPIN	P&A	3Dアクションシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98
1999年4月下旬		バザーズレイク ~スーパーブラックバス外伝~	スターフィッシュ	フィッシング	未定	03-3366-1552	Win 95・98
1999年4月下旬		ARTDINK BEST CHOICE ルナティックドーンII	アートディンク	RPG	5,800円	043-299-7890	Win 95・98
1999年4月末	●	WORMS ARMAGEDON	イマジニア	パズルゲーム	7,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年4月	●	スタークラフト 完全日本語版	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98
1999年4月	●	STARCRAFT(Mac版)	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-3551-5900	Mac
1999年4月	●	TOCA 2 ~REVDRIVE~	イマジニア	レース	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年4月	●	UNREAL TOURNAMENT	ソースネクスト	3Dシューティング	オープン	03-3551-5900	Win 95・98
1999年4月	●	UNREAL EXPANSION PACK:LEVEL PACK	ソースネクスト	3Dシューティング	オープン	03-3551-5900	Win 95・98
1999年4月		PINNA 赤カナリア	オープンブック9003	飼育シミュレーション	7,800円	03-5447-6434	Hybrid
1999年4月		PINNA コキンチョウ	オープンブック9003	飼育シミュレーション	7,800円	03-5447-6434	Hybrid
1999年4月		フライ!	P&A	フライトシミュレーション	未定	042-525-9501	Hybrid
1999年5月14日	●	ビートダウン	M3エンタテインメント	リアルタイム犯罪シミュレーション	8,800円	03-3505-9781	Win 95・98
1999年5月21日	●	エネミー・インフェステイション 完全日本語版	KTインタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-3498-5108	Win 95・98
1999年5月26日	●	マジック アンド メイヘム 完全日本語版	P&A	RPG	7,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年5月	●	レブナント	アイドス・インタラクティブ	アクションRPG	9,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年5月	●	EXPENDABLE	イマジニア	3Dアクションシューティング	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年5月		キングスクエスト:マスク オブ エターニティー 完全日本語版	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年5月		電車でGO!	アンバランス	鉄道シミュレーション	8,800円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年5月		TOTAL ANNIHILATION:KINGDOMS	P&A	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年6月18日	●	創世記1602 エクスパンションキット	ズー	リアルタイム戦略シミュレーション	6,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年6月19日	●	メックコマンダー 完全日本語版	メディアクエスト	リアルタイムシミュレーション	9,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年6月	●	ダンジョンキーパー 2 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年6月	●	ヨーロピアン・エアーウォー	メディアクエスト	フライトシミュレーション	未定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年6月	●	ウォーハンマー40,000:カオスゲート	メディアクエスト	戦略シミュレーション	未定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年6月	●	DESCENT3(仮)	イマジニア	3Dシューティング	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年6月	●	ヒーローズ オブ マイト&マジック 3 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年6月	●	DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	アクション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年7月16日	●	ジーティーエー:ロンドン	ズー	カーアクション	5,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年7月	●	スコットランドヤード	メディアクエスト	ボードゲーム	未定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年7月	●	インペリアリズムII	メディアクエスト	シミュレーション	未定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年8月	●	ティオグラシアス	メディアクエスト	戦略シミュレーション	未定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年9月	●	ファイティング スティール	メディアクエスト	シミュレーション	未定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年10月	●	サガ	メディアクエスト	シミュレーション	未定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年10月	●	ウォーハンマー40,000:ライツオブウォー	メディアクエスト	戦略シミュレーション	未定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年11月	●	パンツァージェネラル 3D	メディアクエスト	シミュレーション	未定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年12月	●	ステル パンサーズ IV	メディアクエスト	シミュレーション	未定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年春		タワーキットCD 東京タワー ~東京電波ジャック~	オープンブック9003	シミュレーション	未定	03-5447-6434	Hybrid
1999年春		手談対局III 究極の囲碁	コーエー	囲碁	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98
1999年春		ロイヤルブラッドII ~ディナール王国年代記~	コーエー	シミュレーション	9,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1999年春	●	HERETIC II	アクティビジョン・ジャパン	3Dアクションシューティング	7,800円	03-3401-0453	Win 95・98
1999年春	●	FIGHTER SQUADRON	アクティビジョン・ジャパン	フライトシミュレーション	7,800円	03-3401-0453	Win 95・98
1999年春	●	戦略プロ野球98年末版(仮)	システムソフト	プロ野球シミュレーション	9,800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年夏		シムシティ 3000 日本語版(Mac版)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	未定	03-5436-6499	Mac
1999年夏	●	Midtown Madness 日本語版	マイクロソフト	レース	未定	03-5454-2300	Win 95・98
1999年夏	●	FLANKER 2.0	メディアクエスト	フライトシミュレーション	未定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年夏	●	ウォーゾーン2100	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	未定	052-775-8380	Win 95・98
1999年夏	●	コマンドス:ネクスト 続・特殊工作大作戦	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	未定	052-775-8380	Win 95・98
1999年夏	●	RALLY CHAMPIONSHIP 99	イマジニア	レース	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年夏	●	レクイエム 完全日本語版	イマジニア	アクション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年夏	●	F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	フライトシミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年夏	●	HEAVY GEAR II	アクティビジョン・ジャパン	3Dロボットアクションシューティング	7,800円	03-3401-0453	Win 95・98
1999年夏	●	STARCRAFT EXPANSION PACK:BLOOD WAR(Mac版)	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-3551-5900	Mac
1999年夏	●	WARCRAFTII PLATIUM PACK	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-3551-5900	Win 95・98
1999年夏	●	バルダーズゲート 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	047-380-6441	Win 95・98
1999年秋	●	ファルコン 4.0	メディアクエスト	フライトシミュレーション	未定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年秋	●	DIABLO II	ソースネクスト	RPG	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98
1999年秋	●	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98
1999年秋	●	ホスタイル ウォーターズ	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年	●	ULTIMA:ASCENSION	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
未定	●	GORDIAN.KNOT	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
未定	●	セガラリー 2	セガ・エンタープライゼス	レース	未定	047-380-6441	Win 95・98

※この情報は1999年2月末日現在のものです。

Play Online Exclusive Review

040 Sid Meier's ALPHA CENTAURI
042 プロパイロット'99 〜セスナ機マスター最短コース〜（ネットワーク非対応タイトル）
044 サイキックフォース2012（ネットワーク非対応タイトル）
045 カルマ（ネットワーク非対応タイトル）
046 EXTREME-G 2（ネットワーク非対応タイトル）
047 NASCAR REVOLUTION
048 WARZONE2100
049 SiN MISSION PACK：WAGES OF SiN
050 COMMANDOS：THE NEXT
051 電車でGO！2 高速編（ネットワーク非対応タイトル）
052 KKND2 KROSSFIRE
053 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
054 TOCA2 〜REVDRIVE〜

Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

アイコンの見方
アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン
マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.140、p.141を参照してください。

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上（MS-DOSプロンプトの英語モード）でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、OpenGLなどが入ります。なお、―― の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン
ネットワーク非対応タイトルであることを表します。

未知なる惑星を舞台とした
CIVILIZATIONの正統なる続編

シド・マイアーズ アルファケンタウリ

Sid Meierは、歴史や文明を題材にしたシミュレーションの分野では、世界的に有名なゲームデザイナーである。今回紹介する「ALPHA CENTAURI」は、自らFiraxis Games社を設立した氏が、「GETTYSBURG！」に続く第2弾として開発したゲームだ。Sid Meierならではの、戦略性を求められるゲームシステムはこのゲームタイトルでも健在で、彼のファンならずとも多くのプレイヤーが魅了されることだろう。

CIVILIZATIONと ALPHA CENTAURIの密接な関係

CIVILIZATION（以下、CIV）、およびCIVILIZATION Ⅱは、Microprose社から発売されている文明構築シミュレーションで、Sid Meierの手でデザインされたゲームである。本誌1月号のインタビュー記事にもあるとおり、同氏はすでにMicroprose社を離れ、Firaxis Games社というゲーム開発の会社を設立している。CIVの続編としては、ネットワーク対応版の「CIVILIZATION Ⅱ GOLD EDITION」などが次々とMicroprose社から発売されているが、それらはSid Meierとの直接のかかわりはない。

CIVは家庭用ゲーム機にも移植されているため、多くの読者が知っていることと思う。CIVにおける勝利条件は二つあり、“世界を征服する”か“どの文明よりも早くAlpha Centauriに移民団を送る”のいずれかを達成することである（一定の期間の得点によるというルールもある）。そう、Sid Meierの最新作である「ALPHA CENTAURI」（以下、AC）は、CIVで勝利をおさめた文明がAlpha Centauriへの移住後にどうなったかをテーマにしているのだ。

これこそ続編のだいご味というようなゲーム設定である。しかし、CIVの版権はMicroprose社が所有している

土地から取得できる資源は、食糧が緑、鉱物物資が青、エネルギーがオレンジで表示される。その居住地に所属しているユニットや、食糧備蓄数などが示されている

ため“CIVの続編”という宣伝文句は使えない。だが、筆者の立場から、「ACは紛れもなく、CIVの正真正銘の続編である」と言うのは自由だろう。プレイを重ねれば重ねるほど、その事実にだれもが気付くはずだ。

移住した後も続くライバルとの競争

さて、アルファケンタウリに移住してきた文明（あるいは種族）は、プレイヤーのものだけではない。新しい惑星に舞台が変わっても、資源を探査し、勢力を発展させ、ほかの競争者との外交関係を保ちつつ、新たなテクノロジーを発見していく競争を続けていかなければならないのだ。少しでも気を抜くとライバルに先を越され、立ち後れた勢力としてすきを突かれる。軍事、科学、経済に加えて、環境と評判なども、勢力を安定成長させるために考えていかなければならない。

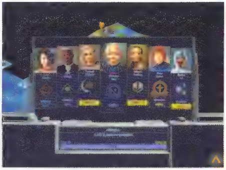
ゲームを始めると、開拓を始める惑星の、最初に着陸した地点に基地が建設される。着陸する地点は最初から決められているが、資源の有無や防衛への適合などでゲームの難易度は大きく変わってくる。基地というのは居住地の拠点であり、その場所を含めて周囲21エリアの範囲で食糧や資源を確保していかなければならない。土地の地形や追加資源の有無によって生産性は大きく変化し、どのエリアで作業をするかによって、得られる物資の量も変化する。序盤は、食糧ができるだけ多く採取できるように工夫するといいだろう。

ゲームの設定によっては、最初からユニットが存在することもあるが、しばらくゲームを進行させると最初は貧弱な兵隊のユニットが出来上がる。このユニットを使って周囲を探索していくのだ。もちろん、居住地の防衛も不可欠であるから、Hキーでその場に駐留させるのもいいだろう。しかし、やはり序盤は探索をさせたほうが賢明だ。

周囲には未知の文明が残した遺跡のようなものがあり、このエリアに進入するとさまざまなイベントが発生する。原住生物に襲われたり、逆にその生物をユニットとして使えるようになったり、新たなテクノロジーを得られたり、視

Information

開発元	：Firaxis Games
販売元	：エレクトロニック・アーツ
価格	：$40（US）
OS	：Windows95／98
CPU	：Pentium 133MHz以上（Pentium 200MHz以上推奨）
メモリー	：16MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	：DirectX6対応のビデオカード（2MB以上）
HD容量	：60MB以上（110MB以上推奨）
CD-ROMドライブ	：4倍速以上（8倍速以上推奨）
サウンド	：DirectX6対応のサウンドカード
対応API	：DirectDraw
発売時期	：発売中（アメリカのみ）



地球から移民してきた七つの勢力が、Alpha Centauriで新たに勢力争いを繰り広げる。最大7人でのマルチプレイが可能だ

CIVと同様に、テクノロジーの進歩には基礎になるテクノロジーが開発されていることが必要だ。Advanced Military Algorithmsのために、Doctrine FlexibilityとOptical Computersが必要なことが画面から分かるだろうか

©1999 Electronic Arts. Electronic Arts is a trademark or registered trademark of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.
Alpha Centauri and Firaxis Games are trademarks of Firaxis Games Inc

FormersのTerraformメニュー。さまざまな地形の改善や施設の建設の指示がこのメニューで選択できる。Formersへのコマンドが ACのゲームプレイのかぎとなるので、このメニューをまず理解してほしい

界が開けたり、ユニットの耐久度がMAXになったり、といった具合だ。これらをうまく利用すると、勢力の発展が加速される。もちろん、デメリットが発生する場合もあり、運が悪ければ最初に訪れた遺跡のせいで勢力が全滅してしまうこともあり得る。

勢力を発展させるためには、居住地を増やしていかなければならない。周囲を探索すると、資源に恵まれた地域を発見できることがある。二つ目の居住地を作るのに最適な場所は、資源があるということ以外にも"最初の居住地から近い"というのが絶対条件だ。序盤では、作成できるユニットの移動力が低く、また、後述する道路などのインフラが整っていない。そのため、最初の居住地から離れていると、別の勢力や未知の生物に襲われたときに救援に向かうことが不可能になってしまう。

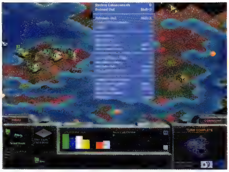
このように、居住地を次々と建設して増やし、テクノロジーの水準を上げ、強力な大量の軍事ユニットを指揮し、ほかの勢力からの軍事・政治・経済的な圧力をはねかえしていく。それがACのゲームとしての基本的な楽しみ方だ。

物資の生産と居住地の防衛 まずは道路の建設から始まる

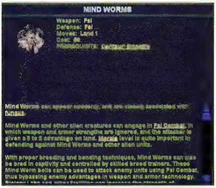
Formersなどの一部のユニットは、地形を改善し、居住地の周囲に施設を建設することを可能にする。不毛の惑星に降り立った人類が、地球にいたころと同様の生活を送り、発展を得ることができるのは、このおかげだ。森林を作ったり、危険な地形を改善するなどの行為がこの惑星に生息する原住生物にとって迷惑なものであったとしても、開発をためらうわけにはいかない。

土地をかんがいして農地にすると、食糧の供給が1だけ増える。また、移動が難しいFungusのエリアは、それを取り除くことで施設が建設可能な土地になる。道路を建設することで移動可能距離が3倍になって、物資の流通量が増加する。新しい居住地ができるたびに、これらの土地改善が必要となり、中盤以降はかなり忙しくなるだろう。

こうして得られた物資は、その種類によって効果が違う。食糧は人口を増やすために必要であり、鉱物物資はユニットなどの作成に不可欠であり、エネルギーは技術水準の発展に使われる。これらのバランスによっても、自分の勢力がどう発展するかが変わってくる。もちろん、すべてがじゅうぶんに得られれば最高の展開なのだが、物資を豊富に供給してくれる魅力的な土地は、ほかの勢力も居住地候補として狙っているため、なかなか思いどおりにはいかないだろう。



偵察用のScout Roverに行動を指示するメニュー。ユニットが敵の攻撃によって傷ついたら、"Hold 10 Turns"などの命令で、何もしないように待機させることだ。そうすれば、自然に耐久力が毎ターン回復していく



HELP機能を使えばユニットの情報を細かく知ることができる。ごらんのとおり、ウネウネした奇妙な生物も自軍のユニットであれば情報を閲覧できる。人類が作り出すユニットとは別の行動制限があるため、面白い

居住地確保のために、軍事ユニットによる防衛、または攻撃が有効な場合もある。軍事ユニットは戦闘を繰り返すことで経験値を積み、ユニットとしてのグレードを上げることができる。大きく分けて、陸海空の3種類がある軍事ユニットだが、テクノロジーの進歩によって兵装を発展させることも可能だ。実際にどれだけのユニットが存在するのか、兵装の組み合わせまで考えると、筆者も完全に把握することができない。

通信料金が気になるターン制 小さいマップでプレイしよう

ACの数多い魅力の中では、ネットワークによるマルチプレイに対応したという点も見逃せない。マルチプレイの戦略シミュレーションの多くは、リアルタイムで進行するシステムを採用しているが、ACの場合は時間制限なしの完全なターン制なのである。

筆者の場合、ルールや操作を理解してからのプレイでも、序盤で1～2分、中盤以降では1ターンに20分以上かかることがあった。プレイ可能な最大数の7人でプレイしたとすると、次のターンが回ってくるまで1時間も待たなければならないかもしれない。

1ターンに要する時間はプレイするマップの大きさに依存するため、ネットワーク対戦では小さくて狭いマップを使うのがよいだろう。ACでは他勢力との外交について豊富なオプションが用意されているため、時間に余裕があるならば、ほかのプレイヤーとのマルチプレイは実に楽しいものになるだろう。

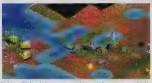
（安井　勉）

外交の画面。ほかの陣営を共同で急襲しないかというお誘いが来た。しかも、それは"嫌いだから"という、とても論理性のある理由からだ。彼は世界征服の野望を持っているらしいので、同盟するのは危険かもしれない

兵糧攻めとスパイ攻めの複合作戦

ライバルの居住地には複数のユニットが防御についているため、攻略のための被害もばかにならない。そこで、少々陰湿だが、効率的なテクニックを紹介しよう。

居住地は、周囲21エリアから資源を採取して生産を行っている。そこに別の勢力のユニットが存在すると、そのエリアからは物資を得ることができなくなってしまう。そこで、大量のユニットをライバルの居住地の周囲に駐留させ、弱体化を図るのだ。資源の追加マークがある地形にユニットを駐留させるなど、じわじわと敵の体力を奪う工夫をしよう。周囲を囲んでしまえば、ライバルはこちらのユニットに邪魔されて応援部隊を送れないので、相当苦しいはずだ。



敵の居住地を囲んだ状態。下側にも敵の居住地があり、そこからの応援部隊がひっきりなしにやってくる。つまり下側の都市の防御が、どんどん薄くなっているということである

これにprobe teamなどの諜報活動を行うユニットを併用すると、さらに陰湿さは高まる。諜報活動によって、居住地の生産、または防衛にサボタージュを発生させることができる。攻めているときは楽しいが、自分がやられると、かなりの兵力がないと手出しができないだけに、悔しい思いをする。これだけでは敵の居住地を陥落させることはできないので、その間に周辺の居住地を攻撃し、奪い取ってしまおう。取り囲んでいる居住地からの応援が来ないため、比較的容易だ。こうやって、敵の防御ラインを経済面から崩していくのも戦略ゲームのだいご味と言える。

probe teamによる妨害工作。敵の情報も得られるので、積極的に使っていこう。この作戦リストには難易度がそれぞれにあって、効果が高い作戦ほど失敗のリスクは高い

長い雲海からようやく抜けたところ。ほっとする瞬間だ。雲がじょじょに薄くなるさまはこれまでのFSにはなかった描写だ

本格的な民間機FSが登場
短期間で操縦をマスターできる親切設計

プロパイロット'99 ～セスナ機マスター最短コース～

完全日本語版

ゲーム内そしてマニュアルで、初心者を強力にサポートする民間機フライトシミュレーターが登場する。人気シリーズの最新作で、本物の操縦感覚にまた一歩近づいた力作である。

アメリカ、カナダそしてヨーロッパを舞台にした民間機FS

民間機を扱ったフライトシミュレーター(以下、FS)では、マイクロソフトの「Flight Simulator」(以下、MSFS)シリーズが圧倒的な支持を集めている。歴史の長いゲームであるのと、アドオンソフトで航空機や地形などが増やせるようになっているのが、その理由だろう。一度はまれば何年も楽しめるが、シリーズを重ねるにつれて、とっつきやすさが薄れてしまった感もある。これはシリーズを通して、メニュー体系や操作系を大幅に変更せずに、新しい機能を盛り込んでいったためで、操作がだんだん複雑になってきているのだ。また、基本設計もそのまま継承しているので、一部に古さを感じる部分もある。

「プロパイロット'99 ～セスナ機マスター最短コース～」(以下、プロパイロット'99)は後発のため、こうしたネガティブな部分はすべて排除されている。メニュー体系も操作系も練られており、手順に何分も悩むことはないだろう。F3 キーを押すと POH と呼ばれる運行ハンドブックが表示され、離陸から着陸までの基本的な手順を確認することができる。使用するキーも書かれているので、FS慣れしていればマニュアルをまったく見ないでも不自由はしないだろう。

このゲームには「フライトマニュアル～3週間マスターコース～」という本が同梱されており、実際にパイロットが学習する天候による操縦手順の違いや無線など、専門知識を3週間で学ぶことができる。また、ゲームの中にもオンラインマニュアルや先に説明したPOH、ムービーなどが収録されており、このゲームのタイトルどおり、短期間でかなりの専門知識を吸収することができる。

航空機はセスナから小型ジェットまで6種類登場し、単発のタイプや双発のハイパワー機まで幅広く用意されている。舞台となる地形は、アメリカ、カナダ、ヨーロッパに限定され、MSFSのように全世界を飛ぶことはできないが、その分、かなりの数の都市や空港が収録されている。

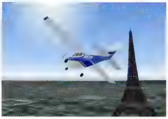
分かりやすい操縦系統

飛行中もいろいろな点で工夫されているのが分かる。民間機のFSで多用することになる、トリム修正(操縦桿から手を離しても水平飛行できるように、それぞれの翼を微調整すること)では、トリムのダイヤルが回転し、キーを押した時にきちんとトリムを動かしているのが分かるようになっている。MSFS でもゲージで表示されてはいるが、

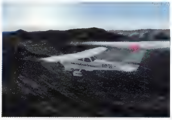
こちらは Super King Air B200のコクピット。エンジン回転は左右独立させて操作できる

Skyhawk のコックピット。単発機だけに計器は少なめである

Cessna 172P Skyhawk



Cessna 172R Skyhawk



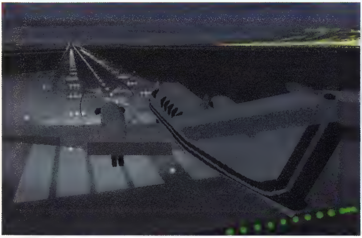
体験版

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	：Dynamix社
販売元	：イマジニア株式会社
問い合わせ先	：イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	：9,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 133MHz以上 (PentiumⅡ 233MHz以上推奨)
メモリー	：32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	：SVGAグラフィックカード (Voodooファミリー推奨)
HD容量	：100MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectSound対応カード
対応API	：Direct3D、Glide
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：4月23日

©1997-1999 Sierra On-Line,Inc.®and/or™ designate trademarks of,or licenced to Sierra On-Line,Inc.,Bellevue,WA 98007.All rights reserved


タッチダウン間近になると、着陸灯がライトアップされた滑走路を照らし出す

CitationJetでの夜間着陸。誘導灯が非常に美しいが見とれている余裕はない。横風に振られないように機体を安定させよう

少しキーを押したくらいでは針が動かないので、どれだけ動かしたかが分かりにくいのだ。

コックピットのパネルはMSFSと同様、マウスでも操作できる。もし、忘れてしまった計器があっても、そこにマウスカーソルを当てて右クリックすれば名前が表示される。初めて乗る機体でも安心だ。

フライトモデルは少々簡素化されていて、上級者が操縦すると首を傾げてしまうような現象があるかもしれない。特に、限界付近での動きが簡素化されているようだ。もっとも、能力を限界まで引き出して飛行するような機体ではないので普通に飛行する分には問題ないだろう。

Glideパワー全開のグラフィックと凝りに凝った満足のいく効果音

グラフィックの解像度は 640×480ドットのみで、今時のFSにしてはそれほど美しいといった印象はない。だが、実際に飛行してみるとなかなかよくできたグラフィックだと感じるのだ。Glideを使用した場合、テクスチャーのつなぎ目が目立たない上に、霧や光源の処理が優れている。描写が自然なので箱庭を飛んでいるといった印象はあまり感じない。

特筆すべきは雲の表現だ。天候によって薄いものから分厚いものまでさまざまな表情を見せる。雲を突っ切るときに視界がふさがれる緊張感はもちろん、雲をかすめるときに雲が後ろに流れていくさまも美しく再現されている。

効果音もかなり凝ったものが用意されている。MSFSにはなかった滑走時の走行音やエンジンのストール音がきちんと再現されており、さらに機体ごとに微妙に音が違っている。ジェットエンジンの始動音などは涙モノの仕上がりだ。ぜひ聞いてみてほしい。

簡単に設定できるフライトプラン

プロパイロット'99の最大の特長は、フライトプランの自動作成だろう。メニューからフライトプランを設定し、機体と離陸空港、着陸空港を指示するだけで、ルートジェネレーターが航路を割り出し、飛行計画を立ててくれる。本来ならば、地図を見て自分で飛行経路を割り出し、それぞれの地点の無線周波数を把握しなければならないが、この作業はそれなりの無線航法に関する知識を要するのだ(慣れるとそれが楽しいのだが)。手間のかからないフライトプランの自動作成は、初心者にはとてもうれしい配慮だろう。

このゲームでも、管制塔から航空機の交通を管理する航空交通管制システム(ATC)が再現されている。交信内容は、通常の民間機FSのようにテキストではなく音声なのだ。しかも、ATC に関する操作は副操縦士に担当させることもでき、その場合はすべてが自動的に処理される。MSFSではかなり難易度の高かった交通管制だが、このゲームなら、ある程度の練習で簡単に操作手順を身に付けることができるだろう。

プロパイロット'99は、細かい機能においてはMSFSに一歩譲るが、分かりやすくまとまった操作体系と自動化できる交通管制でFSの敷居をずっと低くしてくれている。

プロパイロット'99は、民間機を基礎からじっくり学習したい初心者から ATC を駆使する上級者まで幅広い層のユーザーが楽しめる作品である。　(Fuji教官)

民間機フライトシミュレーターのだいご味

民間機FSも軍用機FSと同様、古くから歴史がある。軍用機FSがミッションを遂行するといった"何かしらの目的"を持っているのに対し、民間機FSは特にルールというものが存在しない。飛びたい空港から遊覧飛行するのもよし、交通管制を無視して橋の下をくぐるのもよし、自由気ままに飛べるのが民間機FSなのだ。

だが、ただ飛ばすだけではそのうち飽きてしまうだろう。意のままに操縦ができるようになったら、ぜひ"飛ばす事"以外の操作もマスターしたい。

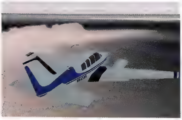
現実に航空機を長距離飛行させる場合は、地図や目測で飛ぶわけではない。各地に設置されたラジオビーコンを受信し、その方向と距離を見ながら自機の位置を把握しているのだ。MSFSやプロパイロット'99 でも、もちろんこれを使うことができる。

実際に使おうとすると、各地に設置されているビーコンの位置と周波数を航空地図で確認し、設定しながら飛行することになる。それに加えて、交通管制の指示に従いながら飛行すると、パイロットという業務がいかに多忙なのかを身をもって知ることができる。

ここまで本格的なフライトができるようになってくると、民間機FSをもっと楽しめるようになるはずだ。霧で滑走路が見えない状態でも ILS (計器着陸システム)だけを頼りに正確に着陸することができれば、プレイ後のビールがいっそううまく感じられるだろう。

プロパイロット'99 では、MSFSよりも簡単にこれらの操作がマスターできるように配慮されている。このソフトでぜひ民間機FSのだいご味を味わってほしい。

Beechcraft Barom 58



Beechcraft Super King Air B200

Beechcraft V35 Bonnanza

Cessna CitationJet

サイキックフォース2012

超能力者たちの闘いを描いた3D対戦格闘ゲーム

熱狂的なファンを擁するタイトーの3D対戦格闘ゲーム「サイキックフォース2012」がWindowsへ移植された。重力にとらわれない超能力者たちの闘いが魅力のこの作品には、今までの対戦格闘ゲームにはなかった独特の遊び心地がある。

独特の3次元空間を飛び回りダッシュやガードを使いこなせ

このゲームは、"結界"と呼ばれる立方体のフィールドの中で戦闘が行われる。登場キャラクターがサイキッカー（超能力者）やサイボーグという設定であるため、重力にとらわれず、この空間を飛び回って戦うことになるのだ。実際は、2人のキャラクターは目に見えない一つの平面上で戦闘を行っているので、フライトシミュレーターのような完全な3次元での戦闘にはならない。しかし、見た目からくるインパクトはなかなか新鮮で強烈だ。自由に空を飛ぶ感覚やこのゲーム独特の世界観をうまく表現している。

使用するボタンはガード、弱攻撃、強攻撃の三つ。レバーと攻撃ボタンの組み合わせで、キャラクターごとに特徴のある、さまざまな必殺技を繰り出すことが可能だ。また、二つある攻撃ボタンを同時に押すと、方向を入力しながらだとその方向へ、何も入れない状態では、相手に向かってダッシュができる。必殺技のコマンドを覚えるよりも、ダッシュをうまく使いこなし、結界の中を素早く自由に移動できるようにすることを心掛けた方が上達は早いようだ。

強力な各種必殺技は、サイキックパワーを消費する。しかも、サイキックパワーを利用した必殺技は、ガードボタンを押しただけの通常ガードでは防ぎ切ることができない。ガードボタンを押し続けながら方向キーを1周させ、バリアガードを張る必要があるのだ。このバリアガードにもサイキックパワーがいる。このことからも分かるとおり、このゲームでは、サイキックパワーが何かと必要になる。サイキックパワーの残量は、画面の左右の端にあるサイコゲージに表示されているのだが、面白いのは、サイコゲージは残り体力を表すライフゲージとつながっているという点。体力が減ればその分、サイキックパワーの上限が自動的に引き上げられるのである。また、ハイパーチャージ（全ボタン押し＋方向キー1周）を行うことによって、ライフゲージを減らす代わりに、サイコゲージの上限を上げ、さらに攻撃力を増加させることも可能だ。プレイヤー次第でピンチをチャンスに変えることができるというこのアイデアは秀逸だと言える。

各キャラクターは、超能力で水や炎、氷、風などを操って敵を攻撃する。半透明のポリゴンで描かれたこれらの効果は派手で美しい。もっとも、プレイしている本人にはあまりじっくり見ている余裕はないのだが‥

敵の方向に向かって進むダッシュを使い、必殺技を出そうとする敵に詰め寄ってみた。移動や防御など、基本的なシステムをどれだけ理解するかが、上達のかぎを握る

最低でも4ボタンのジョイパッドを用意しよう

必殺技のコマンドなどは、キーボードでは入力しづらい。最低でも4ボタンのゲームパッドを用意して楽しみたい。また、キーボードは1Pでしか使用できないため、対戦を楽しむのであれば、Microsoft SideWinder GamePadなど、Y字ケーブルなしに二つ以上のコントローラーが接続できるものを用意する必要がある。もっとも、ゲームセンターと同じ感覚で遊ぶためには、パッドでも役不足の感は否めない。できれば、デイジーチェーンで接続できるデジタルなジョイスティックを使用してほしい。

ちなみに、プレイしたのは評価版だったためか、筆者のCeleron 300A＋Voodoo2程度の環境では明らかに処理が遅くなるときがあった。

難易度調整が可能な上、コンティニューに回数制限が設けられていないので、だれでもエンディングを見ることができるはず。しかし、できればゲームセンターでやり込んだプレイヤーを見つけ、さまざまなノウハウを習いながら対戦プレイを楽しんでみてほしい。対戦格闘ゲームの真の面白さは、やはり対戦でしか味わえないのだ。

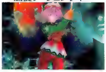
（稲垣宗彦）

電撃使い・マイト

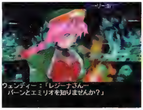
サイボーグ・ゲイツ

水使い・カルロ

風使い・ウェンディー



Glide版で表示したキャラクター。アニメ調のキャラクターなので好みが分かれるのでは？



攻撃ボタンを押しながらスタートボタンでゲームを始めると、ストーリーモードを楽しむことができる。ステージの合間に会話やグラフィックが挿入され、各キャラクターごとに用意されたストーリーを楽しむことができるのだ

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	：株式会社タイトー
発売元	：株式会社タイトー
販売元	：株式会社アンバランス
問い合わせ先	：03-5283-3664
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Glide版 MMX Pentium166MHz以上 DirectX版 PentiumⅡ 233MHz以上 およびCeleron 300AMHz以上
メモリー	：32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	：DirectX 6以降に対応したビデオカード
HD容量	：120MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectSound対応カード
対応API	：Glide、Direct3D
PC-98での動作	：×
発売時期	：発売中

©TAITO Corp.1995,1997,1999

アーケード版を超えるグラフィック Glide対応の対戦格闘ゲーム

現在、アーケードゲームに使われている業務用基板は、3D処理をハードウェアでこなせるものがほとんどだ。いまだにゲームセンターで根強い人気を誇るジャンル、対戦格闘ゲームにおいても、「バーチャファイター」の登場以降、3Dで構成されたゲームが一気に増え、今や主流となってしまった。「サイキックフォース2012」もまた、アーケードゲームとして登場した3D対戦格闘ゲームの一つだ。

ここで紹介したWindows版は、GlideとDirect3Dの2種類のAPIに対応し、ゲームセンター以上の美しい画面を自宅のパソコンで楽しむことができるようになっている。GlideかDirect3Dかという選択は、インストール時に行うようになっている。動作オプションの設定などで気軽に切り替えられるわけではなく、どちらのAPIを利用するかによって、インストールされるファイル構成が変わるので注意が必要だ。また、Glide版を利用する場合、ディスプレーのプロパティなどでトリプルバッファリングを使用する設定にしていると、起動時にハングしてしまうようだ。

運命の皮肉さ、悲しいすれ違い
自らの宿命に戦いを挑む、ファンタジーRPG

カルマ

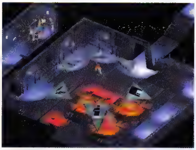
英語での表記などものともせずに、海外のゲームを楽しんでいるプレイヤーも多いと思うが、アクションゲームと違って、テキストが多いRPGやアドベンチャーゲームは敬遠してしまいがちだ。「カルマ」はゲーム中の会話などもすべて日本語にローカライズされており、いわゆる国産のRPGと変わらない感覚でプレイできる。

アクティブバトルシステムを採用 リアルタイムでの戦闘は気を抜けない

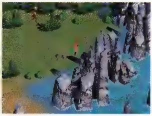
アクションゲームばかりをやっていると、落ち着いてプレイできるRPGに、ふと安らぎを感じてしまう。「カルマ」はじっくりと楽しめるRPGだ。街中で人々のうわさ話を聞き、宿屋で戦闘の疲れをいやし、再びフィールドへ繰り出してモンスターとの戦闘。経験値と報酬を得て、レベルUPを目指す。まさにRPGの基本中の基本だ。

画面は3Dで表示され、ズームイン、ズームアウトで自由に視点がコントロールできる。フィールド上では、ポリゴンで描かれている敵と接触しなければ戦闘が発生しない仕組みなので、不意をつかれることはない。しかし今回、筆者はいわゆる「アクティブバトル」というシステムにほんろうされてしまった。筆者の使用するパソコンのCPUはPentium II 500MHz。この能力をフルに生かして襲いかかってくるモンスターの手ごわさはたまらない。戦闘でのコマンドを入力する一瞬の間にも、敵は容赦なく襲ってくる。すばやい操作が必要となるので、操作に慣れるまではモンスターとの戦闘は厳しいものになるだろう。もちろんレベルアップしていけば、戦いは楽になっていくのだが、気は抜けない。製品版では、戦闘のスピードは調節できるよう修正されているはずだ。

戦闘イベントをこなしていかないかぎり、物語を先へと進めることはできない。うっかりゲームオーバーになって悔しい思いをしないためにも、セーブはこまめに行うようにしよう。フィールド上であれば、任意の場所でセーブが可能である。



システムの画面を呼び出し、三角のメニューを回転して決定すると、セーブ、ロードのほか、ステータス、アイテムのチェックが行える



キーボードによるゲームの操作は、キャラクターの移動にある程度の慣れが必要かも

登場人物がそれぞれ背負う 悲しい宿命の物語

物語の主人公は「アレックス」という名の青年。カルマというタイトルからも想像されるように、重い宿命を背負って冒険を始めることになる。スタートの場面は牢獄の中。アレックスは見張りの兵をなぎ倒し、切り立つ崖から海へと身を投じて束縛から逃れる。共に牢獄を抜け出した「バルガイザ」を仲間に、ストーリーは進んでいく。

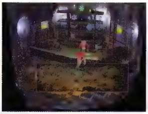
かつて、神の帝国「ブライン」で異教徒による反乱が起こり、それを鎮めるため、異教徒を追跡する任務についていたアレックス。彼の両親と妻は、神を侮辱する異教徒によって殺されていたのだ。アレックスにとって、異教徒を追いつめることは宿命であった。

だが、彼が捕らえ、処刑された首謀者の腕には、「愛する息子アレックスの祝福のため」と刻まれていた。反乱の首謀者は、すでに死亡したと思われていたアレックスの実の父親だったのだ。

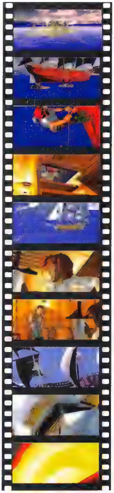
「人は神々に祝福される存在ではなかったのか?」と疑問を抱く主人公。やがて、疑問は疑惑へと変わっていく。「神は自分の運命をもてあそび、あまつさえ、それを楽しんでいるのではないか」。やがて、アレックスの神々に対しての戦いが始まる。忌まわしい宿命を断ち切るために……。

いわゆる「父親殺し」を扱った物語は、代表的なところでギリシャ神話が挙げられるだろう。オリンポスの地を舞台にした、「ウラノス」や「クロノス」といった神々の話はあまりにも有名だ。だが、その禁忌を扱った話は世界中に存在する。その中でも、このゲームが開発された韓国では、とりわけ「身内殺し」というタブーに対して厳しいと言われている。そのストーリーにのしかかるテーマは、プレイヤーにとって想像以上に重いものになるだろう。

（倉澤まりの）



まずは街の中を隅々まで探索しよう。町の人たちに話しかけていくと、イベントが発生する。アイテム屋のオヤジの顔から異国情緒が漂ってきて、ゲームの雰囲気が伝わってくる



無実の罪で捕らえられた人々の多い海上監獄、オブリビオン島。嵐の海の中を脱出するアレックスとバルガイザのムービーにも力が入っている

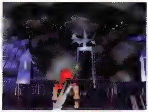
このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	Dragonfly社
販売元	株式会社スターフィッシュ
問い合わせ先	株式会社スターフィッシュ 03-3366-1552
価格	7,800円
OS	Windows95／98
CPU	Pentium 90MHz以上（Pentium 120MHz以上推奨）
メモリー	16MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	640×480ドット以上、256色以上
HD容量	60MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上（8倍速以上推奨）
サウンド	Sound Blaster対応のカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	未定
発売時期	3月下旬予定

©1998 STAR FISH INC. © SKC Ltd.
© DRAGONFLY.

アクティブバトルシステムによるリアルタイムの戦闘。行動できるキャラをすばやく選択し、行動を決定しなければならない



カルマの重厚なテーマを象徴するような、暗雲が立ち込めた空。初めて訪れる場所では、この画面のように主人公の視点に切り替わり、名前が表示される

超高速のレーシングバトル 疾走と破壊のエクスタシーを味わいつくせ

エクストリーム-G 2

「EXTREME-G 2」は、一見普通の近未来風バイクレーシングに見える。だが、実はアクションゲームの要素が強く、ほかのレーシングゲームでは味わうことのできないそう快感がある。また、目まぐるしいスピードで繰り広げられるレース展開は圧巻だ。君はこのスピードに追い付けるか?

超高速で繰り広げられる近未来のレースバトル

「EXTREME-G 2」(以下、XG2)は、バイクもののレーシングゲームである。とはいっても、実際のレースやマシンを忠実に再現しているようなシミュレーション色の強いものではなく、アクションゲームとしての色合いがかなり濃い。

ゲームの舞台となっているのは、近未来の宇宙都市だ。政府が運営するバーチャルレース「EXTREME-G」に飽き飽きしていた市民は、「G-bike」という最速マシンで繰り広げられる現実のレースに強く引きつけられていく。何度か死亡事故が生じたほどのレースの刺激性に、マスメディアも注目し始める。さらには、バーチャルレースでのマシンの性能を、現実世界において追い越すほどになったG-bikeに着目した、軍需産業のスポンサーも付くようになった。巨大化していくこの過激なレースは、XG2として広く知られるようになっていく。

近未来の舞台、架空のバイク、そして強いアクションゲーム色。これらの要素が、XG2の特徴に説得力を与えることに成功し、また違和感を除去していると言える。

その特徴とは、スピード感あふれるレース展開だ。超高速な画面描画に、ゲームに慣れるまでは、操作する指と画面を確認する目の両方をうまく反応させることができないであろう。しかも、この高速感は最新のCPUとビデオカードでなくとも体感できる。筆者の環境(Celeron 400MHz+Voodoo2カード)でも、画面が見にくいといったことはまったくなかった。

この現実離れしたスピード感も、未来のバイクということであれば、納得してプレイできてしまうのである。

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	:Probe Entertainment社
販売元	:アクレイムエンターテインメント
価格	:$39.95(US)
OS	:Windows 95/98
CPU	:Pentium 200MHz以上(PentiumII 233MHz以上推奨)
メモリー	:16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	:Direct3D対応、4MB以上の3Dアクセラレーター
HD容量	:50MB以上
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:DirectX対応サウンドカード
対応API	:Direct3D、Glide
発売時期	:発売中(アメリカのみ)

EXTREME-G™ 2&©1998 Acclaim Entertainment,Inc.
All rights reserved.

3台並んだ大接戦。左のバイクはシールドを装備しており、真ん中のバイクはニトロを使って急加速中のようだ

豊富な追加アイテムでライバルマシンを攻撃

XG2は、SINGLE PLAYERとEXTREME CONTESTの2種類のモードからなる。

SINGLE PLAYERは、PRACTICE、TIMETRIALS、ARCADE MODEの三つのサブモードを持つ。ARCADE MODEでは、自車に向かって攻撃しつつ、ものすごいスピードでコース上を駆け抜けてゆく浮遊砲台のようなものを、弾数無制限のウェポンで破壊することで点数を競う。自車が破壊されるまでという制限の中、敵弾をかいくぐりながら射撃する楽しみは、ほかのレーシングゲームではなかなか味わえない。スピードと破壊の魅力に、きっと病みつきになってしまうことだろう。

EXTREME CONTESTは、連続して各コースにトライし、それぞれの順位によって点数が付けられ、総合点数によって勝敗を決めるモードである。このモードでは、チャンピオンを獲得していくとプレイできるコースの数がどんどん増えていく。なかなか重要なモードだ。全コンテストでチャンピオンとなれば、最終的に12コースを楽しめることとなる。

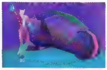
また、EXTREME CONTESTとPRACTICEでは、ライバルマシンが出現する。これらのライバルマシンに対しては、自分のマシンを武装して攻撃することで、破壊したり邪魔をしたりすることができる。

武装には、最初から搭載されている弾数制限のある標準武装に加え、走行中に入手することができる追加アイテムがある。この追加アイテムには、後方を攻撃できるものや、一撃でライバルを葬ることができる強力なもの、自動追尾射撃が可能なもの、防御力を上げるシールド、そして前照灯まで、多種多様に用意されている。これらをうまく使いこなすことが、このモードのカギとなることは言うまでもないだろう。

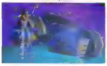
諸君も、近未来のマシンが疾走するハイスピードの領域に、一歩踏み込んでみてはいかがだろうか? このゲームでしか味わえない興奮が、きっとあるはずだ。

(Warren大尉)

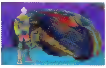
VEROFIRE



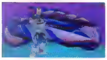
VENOM



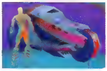
VEX



WRAITH



ZEO-MAX



アーケードモードでのレーシングバトル。画面中央右に写っているのが、ターゲットとなる空中砲台だ

アイテムは、マーク表示されて落ちている。この上を通ると・・・

このように、アイテムが装備される。これは自動追尾砲台のようだ

ナスカーレボリューション

イコールコンディションの爆走レースで技術と戦略、そして度胸が試される

市販車を改造したモンスターカーが、オーバルコースをぐるぐる走るNASCARは、1996年から日本でもエキシビジョンレースが開催されて注目されている。見掛けは単純だが、走ってみると奥が深い。「NASCAR REVOLUTION」は、このNASCARの奥の深さをじゅうぶんに体感することができるゲームだ。

ハンドルを握って分かるオーバルコースの面白さ

世界で行われている市販車改造レースの中でも、NASCARは異色の存在だ。日本のJTCC（1999年からSSTC）、イギリスのBTCC、ドイツのDTMなどはトリッキーなサーキットを走るのだが、NASCARでは、開催されるレースのほとんどがオーバルコースだ。しかも、車はすべて2ドアクーペと決まっているので、レースファンの中にも「単純過ぎる」と敬遠する人がいる。そんな人は、この「NASCAR REVOLUTION」をプレイすれば、それが誤解だと実感するはずだ。

シングルプレイでは、Single Player Raceと、Championship Seasonの二つのモードがある。Single Player Raceでは、車のセッティングから、コースの試走、予選、本選までのひととおりを楽しめる。Championship Seasonでは、全18レースからなる1シーズンでの自分の通算成績が、NASCAR公式のスコア方式でカウントされ、全ドライバー中の自分の順位を知ることができる。

ドライバーとしてレースに参加してみると、オーバルコースが決して単純なレースではないことが分かる。車はアンダーステアを基本とするセッティングだが、バンクの付いたオーバルコースでは、常に時速170マイル前後（約300km/h）のスピードで走っているので、急な動作をすれば車体がふっ飛んでしまう。ブレーキを踏むのに大きな恐怖感を覚えるほどだ。しかし、逆にアクセルを踏み続けていれば、遠心力で壁に激突してしまう。

そこで、あらかじめイン側に寄って、勢いを保ちつつ慣性を使ってカーブに入り、アウトへ膨らみながらバンクを上ることで減速する。カーブの奥でおもむろにアクセルを開けて、坂を降りる勢いで加速するのだ。あるいは、あらかじめアウトに寄って減速しておき、インを目指して加速しながら強引に車をねじ伏せて曲がってもいい。

オーバルコースでは、このようなテクニックを使い分けて走る必要性が生じるのである。つまり、コースは単純だが、ライン取りは無数にあり、ベストラインは存在しないのだ。その事実を悟ったとき、あなたはオーバルレースの奥の深さにがく然とするだろう。この奥の深さにこそ、NASCAR REVOLUTIONのゲームとしての魅力がある。

車同士が接触すると、金属がこすれる音がして破片が飛び散る。NASCARが格闘技だと言われるゆえんだ。F2キー／F11キーを押すことで画面に出る情報表示を切り替えることができ、画面上部のポジションモニターの代わりにバックミラーを表示できる

コクピット視点はリアルな反面、視界が狭くなってしまう。ゲーム制作者のこだわりを感じるのはメーター類だ。単なる飾りではなく、それぞれがちゃんと機能している

レース戦略のポイントがピット作業だ。ピットレーン走行中に、タイヤ交換、ガソリン補給ができる。ウイングの調整もオーダーできるが、レース本番でそんなことをするのはド素人だ。セッティングは予選で済ませておくべき

マルチプレイは8人まで緊張感あふれる駆け引きが魅力

シングルプレイに比べると、マルチプレイはかなりゲーム性が高い。マルチプレイでは最大8人までの対戦が可能だ。コース設定では周回数のほかにコースの縮小率も設定できるので、冗長なオーバルコースをぎゅっと縮めれば、車の接触や追い越しの機会が自然に増える。ハンドリングもクイックになり、かなり動きが激しくなるのだ。

また、イエローフラッグ、ブラックフラッグのON／OFFが設定できるが、ここではぜひONで遊んでもらいたい。車がクラッシュするとイエローフラッグとなり、即座にペースカーが入って一切の追い越しができなくなる。この間に各車の車間が縮まって、だんご状態になるのだ。ペースカーが消えた瞬間に再スタートとなる。

実は、この再スタートの瞬間こそ最もクラッシュが多くなるため、ドライバーたちにとっては大きな緊張がみなぎる場面なのである。追い越しが禁止されている間も、ドライバーの精神は休んではいない。いつ始まるか分からない再スタートに向けて、少しでも有利なポジションを探したり、前後のドライバーをけん制したり、年間タイトル争いのライバルの位置（オーバルコースなのでライバルカーの位置を視認しやすい）を探して、闘争心をかき立てているのだ。

高速で走行するレース中でのち密な駆け引きを、ぜひこのNASCAR REVOLUTIONで体験してほしい。

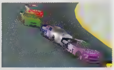
（杉山淳一）

スターティンググリッドから出て、ローリングスタートへ移行する間に出るドライバー紹介。ドライバーは写真入りで紹介される

マルチプレイでイエローフラッグが出た。先頭にパトライトを光らせたペースカーが見える。イエローフラッグの間は追い越し禁止で、自動運転モードになる。Spaceキーを押せばピットインできる。ピットからのコース復帰後だけは、元のポジションへ復帰するための追い越しが許されている

NASCARを扱ったレーシングゲーム

アメリカでは、レースファンのみならず、広く庶民の娯楽として浸透しているNASCAR。レーシングゲームの分野においても、NASCARを題材としたタイトルはほかにもいくつかある。特に、Sierra Sports社がDOS時代からリリースしている「NASCAR RACING」シリーズが有名で、1998年11月に発売された「NASCAR RACING 1999 EDITION」が現在のところシリーズ最新作である。ちなみに、1999年秋には「NASCAR RACING 3」の発売が予定されている。



NASCAR RACINGシリーズの開発元Papyrus社のホームページ（http://www.papy.com/n3/n3.html）では、NASCAR RACING 3のムービーやスクリーンショットが公開されている

Information

開発元	：エレクトロニック・アーツ
販売元	：エレクトロニック・アーツ
価格	：$44.99(US)
OS	：Windows 95/98
CPU	：Pentium(K6)200MHz以上（PentiumⅡ 266MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	：Direct3D、Glide対応の3Dアクセラレーター(Voodoo2カード推奨)
HD容量	：430MB以上
CD-ROMドライブ	：8倍速以上(24倍速以上推奨)
サウンド	：DirectSound対応サウンドカード(DirectSound3D、Environmental Audio対応カード推奨)
対応API	：Direct3D、Glide
発売時期	：発売中(アメリカのみ)

NASCAR Revolution software © 1999 Electronic Arts. All rights reserved. NASCAR is a registered trademark of the National Association for Stock Car Auto Racing, Inc.

ウォーゾーン 2100

完全3D表示による自由な視点
軽快なテンポの戦略シミュレーション

舞台となっているのは、核戦争で荒廃した未来の地球。地球の覇権をかけて、生き残ったわずかな人たちが戦いを開始する。「WARZONE 2100」は、Mplayerを通してマルチプレイのネットワーク対戦ができるという、リアルタイムの戦略シミュレーションだ。プレイヤーが自分で戦闘ユニットをデザインできるという点も大きな魅力となっている。

マップやユニットはすべて3Dで表現
ユニットをデザインしてバリエーションを増やせ

一昔前までは、戦略シミュレーションというと、ヘックスと呼ばれる六角形のマスを元にしたマップを使った、ターン制のものが主流だった。しかし、最近ではまったく見かけなくなってしまった。このタイプのゲームには、じっくりと考え、数多い制限の中でいかに作戦を組み立て、実行するか、という独特の面白さがある。だが、視覚効果や緊迫感という点では、やはり現在の主流となっているリアルタイムのシミュレーションに軍配が上がるだろう。

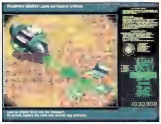
「WARZONE 2100」は、キャンペーンモードを主体としたリアルタイム戦略シミュレーションだ。キャンペーンモードの最初のステージでは、まず敵の勢力を一掃して生産基盤を整え、次のステージで生産したユニットを輸送機で戦場へ送り込み、敵の基地を一つずつ破壊していく。そして、各ステージごとに与えられた目的をクリアしていくことで、シナリオのストーリーがどんどん広がり、深くなっていくという構成だ。エネルギーを確保しつつ生産ラインを整え、戦力を増強しながら敵を撃破していく一連の流れを、すべてリアルタイムでこなしていくのである。

このゲームの大きな特徴として、グラフィックをすべて3Dで表現しているという点が挙げられる。38種類のマップは、すべて回転／拡大／縮小や、角度を傾けるなどの好きなアングルで戦況を眺めることができ、視覚的なメリットをさらに引き出すことに成功している。火花や爆発のグラフィックも表現に力が入っている。

3Dで描かれたグラフィックと並び、このゲームを特徴付けているもう一つのポイントは、ユニットをデザインするシステムを採用しているという点。技術開発したパーツを使って、頭部、ボディ、移動装置を組み合わせ、自分でユニットをデザインすることができるのだ。

ただし、核戦争で工業技術がいちじるしく低下してしまった、というストーリー設定のため、どのユニットを生産するにも、まずは敵を破壊して技術を入手し、それを研究開発して自軍のものとして完成させる必要がある。また、新技術は決まった順で手に入るので、プレイヤーごとにまったくのオリジナルユニットを作れるわけではない。しかし、次々と新技術を完成させ、今までにない能力を持ったユニットをデザインし、それを戦線に投入していくという、このゲームが持つ基本的な流れはなかなか楽しい。用意された新技術の数は400を超え、戦闘用ロボットや、水陸両用ホバークラフト、垂直離着陸戦闘機なども作成可能だ。

さまざまな角度から戦況を眺めることができるのは、3D表示ならではの大きな利点。角度を変えて、真上から見ることも可能だ


キャンペーンモードでは、最初に音声と図を使ってミッションの概要を説明してくれる。それほど複雑な内容ではないが、目的はよく聞いておこう

ホストとなった人が、霧による視界の状態や、技術の進化度などの対戦条件を設定することができる。チーム戦やデスマッチなどのゲームタイプが細かく選べる

Mplayerに対応
手軽にネットワーク対戦が楽しめる

WARZONE 2100のマルチプレイでは、TCP／IPによる対戦にも対応している。この場合、ホストとしてゲームを立ち上げているサーバーをダイレクトに指定することもできるが、Mplayer（www.mplayer.com）での対戦も可能だ。わざわざ相手を探す手間を考えれば、Mplayerを利用する方がいいだろう。

執筆している段階ではデモ版でしか遊べないが、Mplayerで対戦する場合には、日本からだと時間によってはかなり通信条件が厳しくなることがあるかもしれない。しかし、すでに日本でもMplayer-Japanのサービスが始まっており、こちらでもWARZONE 2100に対応する予定になっている。

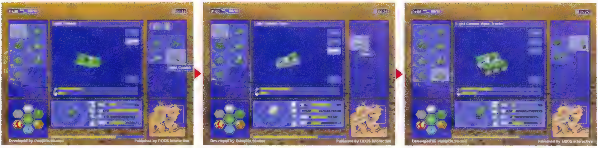
ちなみに、マルチプレイでは、最大8人までの対戦が可能だ。全員が敵同士として戦うデスマッチのほかに、2vs2、1vs3といったチーム戦も楽しめるので、やはりメンバーが多いに越したことはない。

今回は英語版での発売だが、完全日本語版への有償アップグレードも予定されているので、英語が苦手なプレイヤーも安心して楽しめるはずだ。　（稲垣宗彦）

マルチプレイでは、最初からさまざまな技術の開発準備ができた状態になっている。どれを優先して開発していくかが勝敗のかぎを握っているのだ。研究開発が終われば生産が可能になるので、研究施設をいくつか建設し、並行して研究を進めるのがいいだろう

Information

開発元	：Pumpkin Studios社
販売元	：アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先	：アイドス・インタラクティブ ユーザーサポート 052-775-8380
価格	：7,800円
OS	：Windows95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上（PentiumII 233MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ	：DirectX6.0対応のSVGAビデオカード（2MB以上）
HD容量	：30MB以上
CD-ROMドライブ	：8倍速以上（12倍速以上推奨）
サウンド	：16ビットサウンドブラスター対応のサウンドカード（64ビットPCIサウンドカード推奨）
対応API	：Direct3D、Glide
PC-98での動作	：未定
発売時期	：1999年4月23日予定


研究された技術を利用して、ユニットをデザインする。頭部、ボディ、移動装置とパーツを選んでいくことによって、バリエーション豊かなユニットをデザインすることができる

© Pumpkin Studios 1999. © & published by Eidos Interactive Limited 1999. All Rights Reserved.

SiNの公式ミッションパックは
新しいマルチプレイをサポート

ウェイジズオブシン

練り込まれたシナリオと多彩なアクションで定評のある「SiN」。そのSiNに新たにミッションパックが登場した。ネットワークプレイも、デスマッチ以外の対戦が追加され、新しい武器とマップで劇的な変化を見せている。

新たなシナリオと スピード感あふれるホバーバイクの登場

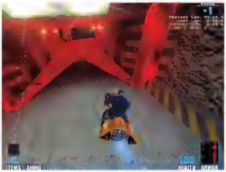
なぞのドラッグ「U4」による世界征服を図った、美貌の天才科学者Elexis Sinclaire。彼女が逃げ去った後、暗黒街を牛耳るGianni ManeroがFreeport Cityを支配しようと動き出した。彼を中心としたマフィアたちの抗争が激しくなる中、Hard Corps隊長John Bladeのもとに、再びミュータントが出現したという知らせが飛び込んできた。現場に駆けつけた彼の前には、何者かが人々を襲った痕跡が残されていた……。

「WAGES OF SiN」(以下、WOS)をプレイするためには、「SiN」、WOSの順にインストールする必要があり、シングルプレイを始めるためには、SiNのCDを入れておかなくてはならない。WOSを実行すると、GAMEメニューからWOSを選択できるようになり、新たなシナリオがスタートする。こういった追加ミッション集としては珍しく、ストーリーとしてSiNの続編となっているので、本編をクリアした後のほうがより一層楽しめるはずだ。

さて、シナリオ以外にも新たに導入された要素がいくつかある。敵キャラクターは12種類追加され、要所にボスキャラクターが登場してくるようになった。しかも、AI(攻撃を受けたら逃げるなど、それぞれの行動パターン)が一段と向上しているので、SiNのプレイに慣れた人にも十分な手応えがあるだろう。

マルチプレイでは、Deathmatchのほかに2種類のMob Rules Deathmatchが追加された。一つは、1人が鬼ごっこにおける鬼の役割(Informerと呼ばれる)となって、プレイヤーたちがInformerを撃って得た得点を競うMarked for Death。逆に、Informerに撃たれたプレイヤーは鬼を交代しなくてはならない。もう一つは、時間制限を設けて、全員で1人のInformerを追いつめていくLynch Mobだ。逃げ切ればInformerの勝ち。

そのほかの大きな変更点は、ホバーバイクが追加されたことだ。ホバーバイクの前でUSEキー(デフォルトではOキー)を押すと乗り込むことができ、高速移動が可能になる。さらにUSEキーを押すと、ターボブーストが発動する。Rockets、Laser Cannon、Hover Minesといった専用の武器で攻撃も可能だ。ホバーバイク専用マップがいくつか用意されており、マルチプレイでもHoverbike Deathmatchにて使用できる。ゴールを目指してライバルとデッドヒートを繰り広げることになるだろう。ホバーバイクにもいくつかのスキンが用意されているので、好みにあわせて設定しよう。



新たに採用されたホバーバイクシステム。空中に浮いているため、慣性をうまくコントロールしなければならない。専用アリーナでは、狭い通路をすばやく走りぬけ、最速のラップに挑戦したい

戦術の幅が広がる 個性あふれる武器群

追加パックとして、プレイヤーが最も気になるのは、新しく登場した武器だろう。SiNで登場した武器に加え、さらにさまざまな効果の武器とアイテムが追加されている。

まず、オーソドックスな武器であるFlamethrower(火炎放射器)が追加され、接近戦闘で敵を黒焦げにすることが可能になった。Concussion Gunは防御的な武器で、衝撃波で敵やミサイルを弾き飛ばす。低空で飛ぶ飛行機に当てることもでき、工夫次第で面白い使い方ができるだろう。

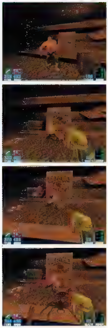
また、Rocket Launcher のモードを切り替えることによって、Guided Missileのリモートコントロールの機能が使える。攻撃すると、画面が切り替わって追跡モードになり、その後はオンボードカメラのような視点で相手を追いかけるという芸当ができる。自動追尾で誘導されるわけではないので、扱うにはそれなりの慣れを要するだろう。しかし、使いこなせれば、確実に当てることができる兵器だ。ただし、攻撃中は無防備になってしまうため、チーム戦などで威力を発揮しそうだ。

一風変わったところでは、ボウガンのような光学兵器Plasma Bowがある。Attackボタンを押し続けることでパワーを蓄え、着弾したところで爆発する。

ほかには、広範囲にダメージを与える武器がある。背中に背負った巨大なStinger Packがそれだ。背中のパックから一斉に小型のミサイルが何発も飛び出し、着弾点で大爆発を起こす。狭い場所で使うと自分にもダメージが来るので、使用の際にはじゅうぶん気を付けなければならないが、強力な威力は魅力的だ。

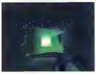
新たな武器が登場することで、最初は戸惑うかもしれない。しかし、ネットワーク対戦において、ライバルに差をつけるためには、これらの武器を使いこなすことが必要になるだろう。

(Yuki-Kaze!)


倒れた敵の体を引き裂いて、中からクモのような生物が飛び出してくる。次々とミュータントたちが襲ってくるので、息をつく余裕はない

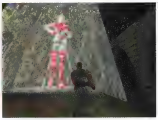
Concussion Gun

Plasma Bow



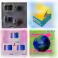
Stinger Pack

Marked for DeathでInformerが交代した瞬間。目印として、InformerはBladeの姿に即座に変化する。Informerは武器を交換できないが、相手に当てるだけでかまない


ミュータントたちがうろつくFreeport Cityの地下で、Sinclaireの彫像を見つけた。今回の事件に彼女はかかわっているのだろうか?

最新の1.03パッチで 最新機能に対応

WOSをインストールすることで、SiNのバージョンが自動的に1.03へアップデートされ、3DNOW!、A3D 2.0、EAXなどがサポートされるようになる。A3D対応のサウンドカードを持っていれば、サウンド面が強化され、より臨場感あふれるプレイが楽しめるのだ。SiNでは派手な爆発音や効果音のため、敵の位置を音では把握しづらい部分があったが、3DサウンドであるA3Dを有効にすると敵の位置を判別しやすくなる。ネットワーク対戦でも有利になることだろう。



Information	
開発元	：2015社
販売元	：株式会社P&A
問い合わせ先	：株式会社P&A 042-525-9501
価格	：4,800円
OS	：Windows95／98／NT4.0 ServicePack3
CPU	：Pentium 166MHz以上 (Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	：16MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	：DirectX6対応のビデオカード (2MB以上)
HD容量	：350MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：SoundBlaster互換サウンドカード
対応API	：DirectDraw、OpenGL
PC-98での動作	：未定
発売時期	：3月26日
備考	：製品版の「SiN」が必要

Sin and Sin Mission Pack: Wages of Sin are trademarks of RitualEntertainment. ©1999 Ritual Entertainment. Published and distributed by P. & A., Inc. Developed by 2015, Inc. 2015 is a trademark of 2015, Inc.

コマンドスシリーズは、背景も見どころの一つだ。単なるパーツの組み合わせではなく、細部まで書き込まれた各ミッションの風景をじっくり見てほしい

コマンドス：ネクスト

多彩な追加動作と八つの新ミッションで続編登場

最大6人編成の特殊部隊を操ってミッションを遂行する「コマンドス」は、戦術性とアクション性が見事にマッチしたリアルタイムコンバット戦略だ。この続編にあたる「COMMANDOS：THE NEXT」は、ゲームシステムに大幅な変更はないものの、ミッションをはじめスキルや武器が追加された改良版ともいえる内容を持っている。

難しいけどやめられない詰め将棋にも似たゲーム性

「コマンドス」を知らない人のために、改めて内容を紹介しておこう。舞台は第2次世界大戦、イギリス軍特殊部隊を操って任務を遂行することがゲームの目的。大きな特徴は、リアルタイムでゲームが進行し、グリーンベレーやスパイなどの特殊兵の能力を組み合わせて戦っていくことにある。

クオータービューで描き出される敵陣には、見張り兵が多数配置されており、ひとたび発見されるとあっという間にハチの巣にされてしまう。張り巡らされた見張り兵の視線、途方もない兵力差といった、一見八方ふさがりの状況を冷静に分析し、トラップやスナイパーライフル、デコイによる陽動などの特殊能力をフルに活用し、任務を遂行していくのである。

敵の行動の先の先まで読む戦略性もさることながら、アクション性もかなり高い。スナイパーが敵兵の1人を狙撃した瞬間に、物陰に隠れていたグリーンベレーがほかの兵士をナイフで仕留めるなど、複数の特殊兵を流れるように操作しなければならない場面が多々あるのだ。わずか1秒の差で敵陣にサイレンが響き渡ることもあり、手に汗握る瞬間が連続する。戦術とアクションの二つが見事に融合したゲーム、それがコマンドスだ。

続編に当たる「COMMANDOS：THE NEXT」(以下、THE NEXT)は、八つのミッションに加え、いくつかの能力と武器が追加される。今回評価に使用したベータ版で判明した点を中心に紹介していこう。

6人いる特殊兵は、前回と同じで新キャラクターはいない。しかし、基本動作にStone（石）とCigarette pack（タバコ）などが追加された。石とタバコというと、ものすごく地味に見えるかもしれないが、隠密行動を基本とする本ゲームでは非常に役に立つ能力だ。

石は壁や建物の陰から投げることで、敵兵の注意を一時的に別の方向へ向けることができる。使いこなせれば、注意をそらした間に走り抜けたり、複数の敵兵の1人だけをおびき出すことが可能だ。使用回数に制限がないため、全ミッションを通じて重宝することになるだろう。

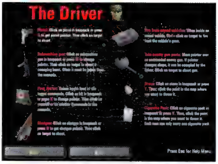
タバコは、巡回ルートに投げておくと、敵兵がそれを拾って一服しに行ってしまうというユニークな効果を持つ。タバコを吸っている時間は長く、あらぬ方向を向いていることが多いため、投石以上の効果を発揮する。ほかには、操り人形、拳、ライフル、ハンガー、エーテル、リップスティックなどが追加されるようだが、今回評価に使ったバージョンでは確認できなかった。

前作と同じくマルチプレイは協力型息のあったコンビネーションが必須

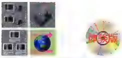
THE NEXTの売りである新ミッションは、第2次世界大戦末期の東ヨーロッパ諸国、ギリシア、ドイツを舞台に展開される。内容も巨大列車砲の破壊、ドイツ軍将校の誘拐、試作戦闘機の開発妨害など、特殊部隊ならではの任務が目白押しとなりそうだ。

一方のマルチプレイは、各キャラクターの操作を分担し、シングルプレイと同じミッションを行うという前作同様の仕組みとなっている。接続方法なども同じで、TCP/IP専用の独自プログラムを起動して行う(mpserver.exeをホストとなる者が事前に起動しておく)。そのほかの注意点としては、マルチプレイ時のホストとなる者は、Pentium II 266MHz以上のパソコンであることが望ましい。

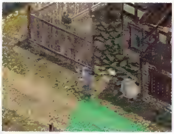
プレイした実感としては、続編だけに難易度は前作以上。特殊兵の1人が死亡した時点でミッションクリア不可能になることが多いため、ショートカットキーの操作が手になじんだ人同士でなければ難しいだろう。前作を極めた人が集まってチャットで相談しながらTHE NEXTのミッションに挑戦するというのは面白いかもしれない。どちらにせよじっくりと腰を据えて遊びたいタイトルであることに違いはない。　（下村隆善）

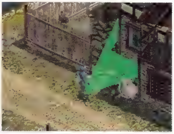


各キャラクターのヘルプでは、それぞれの特殊工作員の能力が一覧できる。ドライバーに新たに加わったShotgunは射程も破壊力もある頼もしい武器だ



画面分割ができるうえ、それぞれ拡大縮小が自由自在に行える。優れた基本インターフェースは前作を引き継いでいる





追加された基本動作Stoneを使えば、通常とは異なる方向へ敵の視線を引きつけることができる（画面左が通常時、右がStoneを使った直後。緑で表示されている範囲がその敵兵の視界だ）。複数の敵は、こうして視線をそらしたすきに1人ずつ仕留めていこう

Information

開発元	：Pyro Studios社
販売元	：アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先	：アイドス・インタラクティブ ユーザーサポート 052-775-8380
価格	：英語版は5,800円、日本語版は6,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 133MHz以上(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	：16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	：DirectX6以上に対応したSVGAカード(2MB以上)
HD容量	：150MB以上(200MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	：4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	：DirectX6に対応のカード
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：未定
発売時期	：英語版は4月23日、日本語版は1999年夏

Commandos:Beyond the Call of Duty,Developed by Pyro Studios.
©&Published by 1999 Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved

アーケード版に迫るグラフィックと専用コントローラーでリアリティが倍増

電車でGO!2 高速編

電車運転シミュレーションというジャンルを生み出した「電車でGO!」が、ようやくパソコンで遊べるようになった。この「電車でGO!2 高速編」は、PlayStation版との同時発売である。どちらを選ぶか悩むところだが、鉄道ファンなら両方買って、それぞれの持ち味を楽しもう。

車両の描画が格段に向上 キーボードによる運転も快適

前作「電車でGO!」は古くから利用されている路線を中心にシミュレートしていたが、第2弾の「電車でGO!2 高速編」は新しい路線や新型車両をそろえている。上越新幹線と北陸を短絡する高規格在来線の「北越急行ほくほく線」、いちばん新しい新幹線「秋田新幹線こまち」、そして、首都圏のJR通勤電車の最新型209系による「京浜東北線快速」である。加えて、ボーナスゲームの「横川駅での連結」や「東北新幹線やまびこ」も収録された。ゲームそのものはアーケード版やPlayStation版を移植したものだが、難易度はやや高めだ。

パソコン版の最大の売りは、Direct3Dで描画したグラフィックの精密さである。架線まわりや建物の背景、ゲーム中に登場する列車の絵がとても細かくなっている。HK100形電車のステンレス鋼板の質感もよく再現されていると思う。PlayStation版では、隣の線路を走る「スーパービュー踊り子」がせっけん箱の行列のようだったが、パソコン版は違和感なく1本の列車として見えるのだ。「500系のぞみ」の微妙な塗色もきれいに再現できている。東京モノレールに至っては、ひと目で新型車両だとわかる。私も含めて鉄道ファンにとっては、こうしたディテールへのこだわりがうれしいのだ。

しかし、私がこの移植で最も評価したいのは、キーボードでの操作性である。特に、あらかじめ用意されている“キーボード2”のキー割り当てがいい。A／Zキーでマスターコントローラー（加速）、カーソルキーの左右でブレーキ（減速）を操作するのだが、どちらもキーリピートとなっているので、専用コントローラーに近い操作感が得られる。しかも、ブレーキは押しっぱなしにしても最大減速にとどまり、キーを押し直して初めて非常ブレーキとなる。これは誤動作防止としてありがたい。

また、加速と減速をダイレクトにキー入力できる“キーボード3”も便利だ。ブレーキ操作がテンキーに割り当てられており、1〜8が減速、9が非常ブレーキとなっていて、例えば直線的に「8-5-2」や「7-5-3」などと操作すれば、好みのブレーキングパターンで車両をコントロールできる。“キーボード1”は、カーソルキーでマスコンもブレーキも操作する。私には扱いづらかったが、片手で電車を運転できるという意味で画期的だと思う。細かいところだが、移植といえども、改良すべきところにはオリジナリティを追求したいという、開発者のこだわりを感じた。

車両のディテールがよくわかるのは得点画面だ。ステンレス車体の微妙な色の違いがよくわかる

マルチプレイには未対応だが 専用コントローラーは製品化

さて、本誌の読者なら「このゲーム、ネットワークで遊べるの?」という点が気になるところ。残念ながら、アーケード版から移植されているため、ネットワークを使ったマルチプレイは考慮されていない。パソコン版ならではのオリジナリティを追求するなら、製品版では新路線を用意するなどの追加機能がほしいところだ。なぜなら、PlayStation版の初回限定版はコントローラとセットで9,800円だが、パソコン版はソフトが8,800円で、専用コントローラーが8,800円と、ほぼ倍の値段になっている。グラフィックの向上といううだけで、この価格差はちょっと厳しい。

ネットワークで、併走する京浜東北線と山手線を競争させるとか、運転手と車掌とで役割分担など、想像するだけで楽しいと思う。ほかにも、フォースフィードバックに対応して、マスコンへの「カチッカチッ」という触感や、線路の継ぎ目を通過した際の振動が手元に伝わってきたら、雰囲気も盛り上がるだろう。遊ぶたびに保線区間が変わり、運転がワンパターンにならないとか、雪で遅れた接続列車を待っていたために出発が遅れたといった、パソコンならではの要素を期待したい。その意味では、5月に発売される予定の「電車でGO!」のアレンジも楽しみだ。

（杉山淳一）

ほくほく線HK-100形快速

上越線の六日町から、新潟を経由せずに北陸へ向かう短絡線として建設された。快速や普通列車として活躍している車両で、世界最速のレールバスだ

秋田新幹線E3系特急「こまち」

在来線へ乗り入れるため、車体断面はほかの新幹線車両より一回り小さい。ほかの新幹線車両と連結して走行できる

京浜東北線209系快速

京浜東北線で使用されていた旧型（103系）の置き換え用として製造された車両。総武線でも走りはじめたが、あちらは車体幅がやや大きい

ほくほく線681系特急「はくたか」

上越と北陸を結ぶ特急電車。グレーとブルーに塗り分けた同型機「サンダーバード」が、大阪から金沢への特急として運行している

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	：株式会社タイトー
発売元	：株式会社タイトー
販売元	：株式会社アンバランス
問い合わせ先	：03-5283-3625
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：MMX Pentium 166MHz以上（PentiumII 233MHz以上推奨、PentiumIIIの新命令に対応）
メモリー	：32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ	：DirectX 6以降に対応したビデオカード
HD容量	：120MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectSound対応カード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：×
発売時期	：発売中

©TAITO Corp. 1997,1999

ゲーム画面は、アーケード版やPlayStation版とまったく同じ。ATC（自動列車制御装置）を搭載した車両では、スピードメーターに指示速度が表示される

京浜東北線の風景を実際のものと比べてみた。景色については細かいところが異なるが、線形については実物に忠実なことがわかる

本格的なプレイを楽しみたい場合、この専用コントローラーは是非とも入手したい。価格は8,800円

KKND2クロスファイア

至れり尽くせりの操作機能を備えた リアルタイム戦略シミュレーション

舞台は荒廃した未来の地球。「KKND2 KROSSFIRE」は、まったく異なる三つの種族が死闘を繰り広げるSFリアルタイム戦略シミュレーションだ。このジャンルのタイトルとしてはオーソドックスな作りではあるが、カスタマイズしたユニットを生産できる点やクオリティの高いグラフィックが魅力である。

ユニットのカスタマイズで 敵に差をつけろ

核戦争後の世界を生き残った人類は二つの集団に分かれ、それぞれ独自の道を歩んでいた。一つはモグラのように地下に逃れたサバイバー族（SURVIVOR）、もう一つは放射能によって獣のような容姿に変異した進化族（EVOLVED）である。これに農耕ロボットであったシリーズ9（SERIES 9）が加わって覇権を争う一大戦争を引き起こすというのが、「KKND2 KROSSFIRE」（以下、KKND2）のバックグラウンドだ。前作の「KKND」に新たに加わったのがシリーズ9で、召使いとして労働を強いられてきたことに対する人類への復しゅうが彼らのテーマとなっている。

この手のジャンルの設定としてはやや陳腐な感が漂うが、オープニングムービーを見た瞬間、そのようなことはどうでもよくなった。「STARCRAFT」やそのアドオン「BROOD WAR」のムービーのクオリティの高さはよく知られているが、KKND2はこれに勝るとも劣らない出来なのだ。肝心のゲームグラフィックも細部まで丁寧に描き込まれており、「ダークレイン」と同様の荒廃した雰囲気を味わうことができる。

資源の収集、建物の建設、ユニットの生産、研究開発という基本的な仕組みは、ごくオーソドックスなスタイルとなっており、印象としては「TOTAL ANNIHILATION」に最も近い。独自の仕組みとしては、ユニットをカスタマイズして生産する仕掛けが用意されている点が大きな特徴だ。カスタマイズ生産のベースとなるユニットは大・中・小の三つのサイズがあり、それぞれ搭載できるタレット（装備）や追加機能の量が異なる。タレットは、そのユニットの用途を決定するもので、武器やレーダー、リペアなどに加え、種族ごとに特殊なものが複数用意されている。追加機能は、スピードを上げる、装甲を厚くする、自己修復機能を搭載するなど、ユニット特性を決めるものだ。初めから用意されたユニット（歩兵タイプ7種、車両タイプ10種）に不満を感じたら、カスタマイズして自分好みのユニットを作ってしまえばいいというわけである。

機械工場や兵器工場のテクノロジーアップグレードを行うと、ユニットのカスタム生産が可能。一定範囲内にいるユニットの戦闘能力を上げるなど、効果が周囲に及ぶ特殊タレットも多数ある。カスタム生産の使いこなしが、ハイレベルな対戦の勝敗を左右するに違いない

ほかのタイトルの長所を集約した 操作性の良さは秀逸だ

KKND2は、三つの種族の立場でシナリオを進めるシングルプレイモード（全51シナリオ）と、最大8人までが参加可能なマルチプレイモードがある。マルチプレイの接続は、専用サーバーはないものの、ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPの四つをサポートしている。マルチプレイを試してみたが、カスタム作成を使いこなすのは意外と難しいという印象を持った。タレットや追加機能をあれこれ悩みつつ選ぶのは楽しいが、標準のユニットや種族の特殊タレットなどを事前に熟知していないと、相手からは操作の遅いカモに見えるのだ。シングルプレイでじゅうぶん腕を磨いてから、マルチプレイに挑戦してほしい。

また、操作性の面で非常に洗練されていることも触れておきたい。予約生産機能や画面の位置記憶、ユニットのグループ化に加え、画面右のバーに統合された生産指示（各建物ごとに生産指示する必要がない）、マウスのドラッグによるユニット一括選択時に非戦闘ユニットを除外するオプションなど、至れり尽くせりの機能が備わっているのだ。リアルタイム戦略シミュレーションでは、ちょっとした操作機能の不足でもかなり気になるものだが、KKND2では何のストレスもなくプレイすることができた。

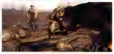
全体としては、KKND2はスタンダードなリアルタイム戦略シミュレーションとして、欠点らしいものが見当たらない良質なタイトルだと言える。シナリオビルダーやユニットエディターも付いており、日本で販売される際には丁寧な日本語マニュアルが付属する点も評価したい。

（下村隆善）

ユニットのカスタム生産とは別に、ユニットエディターが付属する。超マニアックな設定まで可能だが、この領域に手を出すと、ゲームバランス調整の苦労を知ることになりそうだ

サバイバー族（SURVIVOR）

進化族（EVOLVED）



シリーズ9（SERIES 9）

通常のリアルタイム戦略シミュレーションと同じように、いかに早く資源を集め、より多くのユニットをそろえられるかがポイントとなる。もちろん、研究開発を進め、高性能なユニットを使うという手もある

KKND2の資源は石油がメイン。パワーステーションという建物と、画面中央に写っている石油掘削装置（タンクのようなユニットで移動先に油田を指定すると変形する）をセットで使う

体験版

Information

開発元	Beam Software社
販売元	株式会社アイジーエス
問い合わせ先	株式会社アイジーエス 045-451-5818
価格	9,800円
OS	Windows 95/98/NT4.0
CPU	Pentium 133MHz以上（Pentium 166MHz以上推奨）
メモリー	16MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	DirectX互換ビデオカード
HD容量	100MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX互換デジタルサウンドカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	×
発売時期	発売中

©1998 Beam International Melbourne. House is a registered trademark of Beam International LTD. All rights reserved

スーパーバイク ワールドチャンピオンシップ

モンスターマシンにまたがりハングオン 本物の運転感覚に迫る バイクレーシング

「SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP」は、「SCREAMER」シリーズで有名なMilestone社が開発した、シミュレーション色の濃い本格派バイクレーシングだ。白熱した接近戦を勝ち抜いて、忠実に再現された世界の12のサーキットを制覇せよ。

徹底したリアリズムへのこだわりが生んだハイクオリティーなグラフィック

「SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP」には、日本が誇る4大バイクメーカーのホンダ、スズキ、ヤマハ、カワサキ、およびイタリアのバイクメーカーDUCATI社製の計5種類のマシン、そして18人のトップライダー、世界12ヵ所のサーキットが実名で登場する。背景やテクスチャーの丁寧な描き込み、バイクや人物のモデリングの正確さで、見事に有名なバイクのシリーズ戦をコンピューターの中に再現しているのだ。

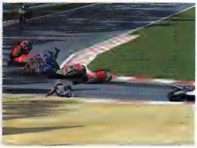
強引な体当たりをされると手を突き出して抗議したり、転倒したライダーが懸命にバイクを引き起こす姿は、リアルさだけでなくコミカルさすら感じてしまう。このようにリアリズムを追求したゲームなのだが、サーキット周辺のオブジェクトのバリエーションが少なく、どのコースも同じように見えてしまうあたりはもう少し工夫してほしかった。

Celeron300A 450MHz＋Voodoo2というスペックのマシンで、800×600ドット表示でプレイしたが、32台同時レースともなると、スタート直後に若干の処理落ちが発生した。とはいっても、レース中はじゅうぶん過ぎるほど高速なフレームレートが出ていた。

シミュレーション系のゲームであるが故に、バリバリのアーケード派にとっては全体のスピード感が控えめだと感じるかもしれない。しかし、ホームストレッチを300km/h近くで駆け抜けた時の気分は、まさにそう快の一言に尽きる。

サウンド面では、EAXやA3Dといった最新テクノロジーには対応していないものの、マシンごとに用意された異なるエンジン音など、臨場感あふれるサウンドを聞くことができる。また、いかにもレースゲームらしい、乗りのいいBGMもプレイヤーをその気にさせてくれるはずだ。

悪天候のサーキットを水しぶきを上げながら疾走するKAWASAKI ZXR7RR。自慢のテクニックで滑りやすい路面を克服せよ



後続をも巻き込む大クラッシュ発生！ 一瞬の判断ミスがレース展開を大きく左右する

シミュレーションモードのマシンセッティング画面。とにかく設定項目が多いあたりに、マニアックなコンセプトがうかがえる

ブレーキを制する者がレースを制する 確実なテクニックを磨いて頂点を目指せ

ゲームモードには、マシンとコースを選ぶだけで手軽に楽しめるアーケードと、細かなセッティングができ、微妙なコントロールが勝負の分かれ目となるシミュレーションの二つが用意されている。

レースゲームのかぎと言えるマシンの挙動だが、体重移動によるふわりとしたコーナリング感覚、いきなりアクセルを全開にした際の後輪の暴れなど、バイク独特の挙動を見事に表現。ハンドル、アクセル、ブレーキの感度は、オプション画面で調節できるので、デジタルパッドやキーボードで操作してもじゅうぶんプレイに堪えられる。

何といってもこのゲームのポイントは減速テクニックだ。フルスロットルでコーナーに飛び込めば、まず間違いなくコース外に吹っ飛んでしまうだろう。かといって、減速し過ぎればさらなるタイムアップは望めない。ゲームレベル設定を下げると、減速を自動で行ってくれるアシスト機能が追加されるので、これを利用してブレーキタイミングを体で覚えてから徐々にステップアップしていくのが勝利への近道だ。

土曜深夜にISDNの64kbps回線を用いてマルチプレイを試したところ、まるで紙芝居のような動きとなり、まったくゲームにならなかった。LANによる対戦では問題なく動作したが、やはりインターネットでの対戦こそがマルチプレイの華。今後のバージョンアップによる動作改善に期待したい。

それにしても、これだけバイクレースゲームが増えてくると、どうして本格的なバイクコントローラーが登場しないのかと思ってしまう。ハンドルやパッドではどうも気分が出ないと感じるのは、私だけではないだろう。　(Brick-Vox)

初心者にも操作しやすいリアビュー(左)と、上級者向けのコックピットビュー(右)

使用できるバイク

HONDA RC45

SUZUKI GSXR750

YAMAHA YZF750

KAWASAKI ZXR7RR

DUCATI916

Information

開発元	Milestone社
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	6,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上
メモリー	16MB以上
ビデオ	DirectX 6と互換性のあるハイカラー対応のPCIカード
HD容量	144MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX 6と互換性のあるサウンドカード
対応API	Direct3D、Glide
PC-98での動作	×
発売時期	発売中

©1999 Electronic Arts. All rights reserved.

TOCA 2 TOURING CARS

ピットロードに入ってからは自動運転になるが、その間に作業内容を選択する操作が必要だ。うっかりするとロスタイムが大きくなるので気を付けたい

TOCA2 ~レブドライブ~

レギュレーション変更に合わせてピットストップモードを新たに搭載

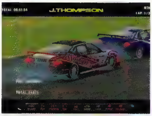
イギリスの伝統的な市販車改造レース"BTCC"をモチーフにした「TOCA2 ～REVDRIVE～」。前作に比べて、さらなるグラフィックの向上と、憎らしいほどリアルな操作感が味わえる。トラブル時の表現やピットインの操作にも、細かいこだわりが感じられる。

ファミリーカーである"プリメーラ"を極限まで駆り立てるレース!

熱烈なモーターレースファン、それも日産車ファンにとって、1998年は大当たりの年だった。ル・マン24時間耐久レースでは、R390GT1が総合3位&出走全車完走という快挙。そして、国内では市販車改造クラスの最高峰、全日本GT選手権にてスカイラインGT-Rが強豪NSX、スープラをかわして総合優勝。そしてもう一つ、日本ではあまり知られていないが、プリメーラが総合優勝を飾ったシリーズ、それが"BTCC"(ブリティッシュ・ツーリングカー選手権)だ。ゲームタイトルにある"TOCA"は、BTCCの運営団体の略称で、F1レースでのFOCAに相当するものである。「TOCA2 ～REVDRIVE～」(以下、TOCA2)は、BTCCの1998年のデータを使用し、実車と実名ドライバーにより全26戦のシリーズを戦う本格派のレースゲームだ。

前作の「TOCA」で特徴的だった、妥協を許さないドライブフィールや、音や光のリアリティは大幅にパワーアップされている。ハンドルをきるだけでは曲がれないが、きちんとブレーキングし、クリッピングポイントからじわっとアクセルを開けていくことで、アウトインアウトのラインをきれいに描くことができる。

また、前作でも美しかった雨天レースでの路面への反射光、向こう側の景色が見えるガラスの処理などのグラフィックは、TOCA2でさらに磨きがかかった。これらの特長は、レース中に味わう余裕がなくとも、今回から追加されたリプレイ機能によって、レース後にじっくりと鑑賞できる。リプレイ時には画面下にビデオ編集ボタンが並び、気に入ったシーンの繰り返しや、カメラ視点の変更が簡単にできる。PlayStationの「グランツーリスモ」をほうふつとさせるが、鑑賞の自由度はこちらが数段上だ。このリプレイ機能の搭載により、TOCA2ではライバルを追い抜く興奮よりも、カーブを美しいラインで走り抜けるときの快感のほうが、断然楽しめる。



さまざまな角度から楽しめるリプレイ画面。前後輪からの水しぶきや、ライトの反射などに注目。透明なガラスの処理や、カーブに合わせて頭を傾けるドライバーなど、細かい部分がきちんと描かれている

ピットストップで欠かせないあの"作業"を忘れるな!

ドライビングに対するシビアさは、前作同様の厳しいものだ。FF車は相変わらず超アンダーなステアリング特性を持っているし、FR車のプジョーではアクセルワークを間違えるとたちまちスピンする。しかし、サンドトラップに捕まって動けなくなるということはないし、車体にどんなダメージを受けてもピットまでは戻れるので、その点は安心だ。むしろ、この実際と違う部分がかえって目立ち、違和感を感じるほど。

勝利を得るためには、ピットストップも重要だ。BTCCのレギュレーションでは、1998年よりピットストップが義務付けられた。そこで、TOCA2でもピット作業のシチュエーションが追加されている。レース中にピットロードに入ると、カメラ視点が車内ビューに切り替わり、自動的にピットインする。しかも、ピットに到着してタイヤ交換が始まると、「ブレーキを踏め」としかられるという細かさだ。実車の場合と同じく、タイヤを固定するセンターキャップを外すためには、タイヤが回転しないようブレーキを踏まなくてはならないのだ。

さて、実際のBTCCだが、1999年のビッグニュースは何といっても、F1のベテランドライバー、ナイジェル・マンセルの参戦だ。母国イギリスでフォード・モンデオに乗り、プリメーラを追撃するのだ。彼のファンなら、一足先に"N.MANSELL"の名前でTOCA2に参戦するのも面白いと思う。

ここまでち密に作られたTOCA2を、対戦可能な最大数の16台で、ぜひネットワーク対戦してほしい。

(杉山淳一)

画面は前作同様シンプルなデザイン。必要な情報が見やすく表示されている。画像処理性能が良くなって、バックミラーが追加されたのが最大の特長だ

AUDI A4

HONDA ACCORD

FORD MONDEO

PEUGEOT 406

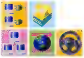
NISSAN PRIMERA

RENAULT LAGUNA

VAUXHALL VECTRA

VOLVO S40

レースに参戦する車。ボディカラーは実車のもの以外にも選べる。ちなみに、1999年にマンセルが乗るのはフォードモンデオ。ボルボは名物のエステートが姿を消し、S40での参戦だった。



Information

開発元	:Codemasters社
販売元	:イマジニア株式会社
問い合わせ先	:イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	:9,800円
OS	:Windows95/98
CPU	:Pentium 200MHz以上 (PentiumII 300MHz以上推奨)
メモリー	:16MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	:DirectX6対応ビデオカード
HD容量	:50MB以上(350MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	:2倍速以上(4倍速以上推奨)
サウンド	:DirectX6対応サウンドカード
対応API	:Direct3D
PC-98での動作	:対応予定
発売時期	:1999年4月予定

Copyright The Codemasters Software Company Limited
and Codemasters Limited 1997-1999. All Rights Reserved

特集1

マルチプレイが熱い パソコンゲーム 高密度攻略

いよいよサービスが開始された「EVERQUEST」と「ダークアイズ」。今月も引き続きこの2本の完全ネットワーク仕様RPGを徹底攻略。そして、期待の国産ネットワークゲーム「三國志インターネット」と「ルナティックドーン III」のマル秘情報も惜しまず公開する。

068
戦功ポイントアップ間違いなしの
全外交カード解説

三國志インターネット

文／安井　勉

056
宝箱の位置もはっきり分かる
ダンジョンマップ大公開
技能の特長と効用も教えます

ダークアイズ

文／菅原有香

076
これさえあれば迷わない
全大陸をカバーしたZoneマップを掲載

EVERQUEST

文／安井　勉、下村隆善

072
序盤で役に立つアイテムと
モンスターの弱点を一挙公開

ルナティックドーン III

文／鬼頭世浪

宝箱位置から出現モンスターまで完全網羅 ダンジョン攻略マップを初公開

Dark Eyes

発売から1ヵ月が過ぎ、各プレイヤーそれぞれの冒険も順調に進んでいることが予想される「ダークアイズ」。今回の特集では、ダンジョンマップ公開や、各スキルの効果解説から、今後フェアホープで開催される予定のイベント情報まで、ゲームプレイの可能性を広げる情報を紹介していく。また、最後のページでは、ダークアイズの世界で開催される本誌主催オリジナルイベントの内容も明らかにされているので、しっかりとチェックしておこう。

両種族の首都近くに位置する二つのダンジョンの踏破に挑戦

「ダークアイズ」(以下、DE)の世界に暮らす2種族、オーガルとインファンのそれぞれの首都近くには、ダンジョンが存在している。オーガルの首都エンドラス近くにある「嘆きの洞窟」と、インファンの首都サプライから程近い「邪神教のアジト」だ。両ダンジョンとも、乗用動物があれば10分足らずで到着できるほどの距離にある。

しかし、交通の便が良く、最大の人口を誇る首都近くにあるとはいっても、初心者向きのダンジョンと見なしてしまうのは少々考えが甘い。どちらのダンジョンもなかなかの広さと攻略難易度を持った、腕に自信のあるプレイヤーキャラクター(以下、PC)だけが完全攻略可能なダンジョンなのだ。レベルの低いうちは、せいぜい浅い階層をうろつくのが精一杯といったところ。無謀な挑戦は、大けがや無駄なダウンのもとだ。

ダンジョンでは、フィールドよりはるかにモンスターの再生が早い。従って、冒険者の行く手を遮るモンスターが次々とわいてきて、いくら倒しても倒しきれないほどの状態に陥ることもよくある。モンスターに囲まれないように気を付けながら進む、あるいは囲まれたときの対処を万全に行うことが攻略の前提条件となるだろう。回復魔法または回復アイテムは必須だ。回復魔法の使えない戦士は、常に多めに回復薬を携帯しよう。魔法を使う職業のPCは、MP回復用のアイテムも忘れずに準備すること。一緒に冒険を共にする仲間がいればより安心だ。

オーガルダンジョン「嘆きの洞窟」徹底攻略マップ

温暖な気候であるオーガル国の首都エンドラス近くにありながら、しょう乳洞になっている嘆きの洞窟。エンドラスの街から東に続く道を真っすぐ進んで、途中にある橋を渡る。そこから北への道を少し進むと、左側に入り口が見えてくる。

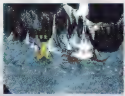
不用意に足を踏み入れた日には遭難しそうなほどの広さと、地下5階まである深さを持った中級者向きのダンジョンである。とはいえ、浅い階層には比較的弱いモンスターしかいないので、ある程度の強さを獲得したPCであれば経験値稼ぎに活用できるだろう。地下2階辺りまでは、レベル10前後でじゅうぶんに対応できる。浅い階層にある宝箱の数が多いのも特徴だ。中味は回復アイテムの場合が多い。

ダンジョン内部はかなり複雑な構造になっている。その代わり、上下の階を結ぶルートはそう多くない。出入り口の場所さえしっかりと把握しておけば、迷子になる心配は無いだろう。マップで各階の階段の位置を確認しておこう。

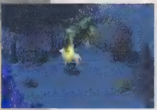
下に向かうに連れて分かれ道が少なくなり、面積当たりの宝箱の数も減ってくる。最深部はしょう乳洞ではなく、溶岩にも似た異様な雰囲気の地層に包まれている。不気味ななぞをはらんだダンジョンでもある。

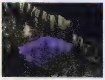
嘆きの洞窟は、インファン側のダンジョン「邪神教アジト」よりはモンスターの密度が少なく、モンスター自体の強さもそれほど激しくない点で難易度はやや低いと言える。ただし、モンスターの落とすエルド額も低いので、邪神教アジトで可能な「邪教徒を倒しまくって大もうけ」と同様の状況は望めない。エルドが欲しいなら、別の方法を考えたほうがいい。

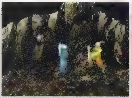
また、この嘆きの洞窟は、ジャスティスで引き受けることができる「魔剣ジャガーカッター」探索クエストの舞台でもある。最下層にある宝箱のどれか一つに、魔剣が静かに眠っているのだ。この魔剣の威力は、自らの手で確かめてもらいたい。

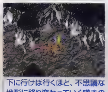

浅い階のモンスターは、ある程度のレベルがあれば楽勝だ。活発に動き回るモンスターに、確実に技や魔法を当てる練習だと思って戦おう。戦利品はまったく期待できないが……

通路が崩れ、木の橋が渡されている。そばのタイルで開閉ができる、邪神教のアジトと同じタイプのからくりだ。自然の産物に思えるこの洞くつに、人の手が加わっていることが分かる


エンドラスとジャスティスの中間地点に存在する、嘆きの洞窟の入り口。街道よりやや南に位置する。入り口からは、ダンジョンの規模はまったく判別できない


地下3階から急に雰囲気ががらりと変わる。出入り口へと続く道には、怪しい紫色の氷のようなものが……。急いで通り過ぎたのだが、ダメージを受けた。ここにとどまるのは危険だ


紫色の危険なエリアを抜けると、奥まった所にひっそりと青銅色の神像らしきものが納められていた。いったいだれが設置したのだろうか？


下に行けば行くほど、不思議な地形に移り変わっていく嘆きの洞窟。この地層は、まるで溶岩があふれ固まったかのようだ。かなり起源の古いダンジョンなのかもしれない

Information

開発元	株式会社ネクステック
発売元	株式会社ネクステック
問い合わせ先	株式会社ネクステック カスタマーサポートセンター 03-3505-4063
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上 (PentiumⅡ 266MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	DirectX5.0互換のビデオカード
HD容量	500MB以上 (完全インストールの場合650MB以上)
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX5.0互換の16ビットカード
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
対応API	DirectDraw
発売時期	発売中

出現するモンスターの傾向と対策

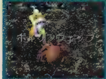
スロース

いわゆる雑魚モンスターの部類に入る、猿人タイプのモンスター。レベルが一けた台のPCでさえ、一撃で殺せることもある。時折エルドを落とすが、その金額は期待しないほうがいい。スロースがいるのは地下1階のみで、下の階層には上位種であるデムスロースとキングスロースがいる。また、地下3階にのみ、これらによく似た「番兵・イグア」が現れる。

プレートコード

三つの頭を持つヘビ型モンスター。フィールドにも多数存在していて、当然のごとく弱い。ただし、非常に好戦的で、ひとたびPCを見つけると迷うことなく接近してくる。いちいち相手をするのが面倒ならば、目的方向に移動しながら、技や魔法を遠距離から発して倒しておけば問題ない。地下4階には、より強力な上位種のヴァイパーコードがうごめいている。

ポイゾンウェップ オーガルウェップ

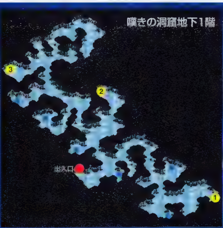


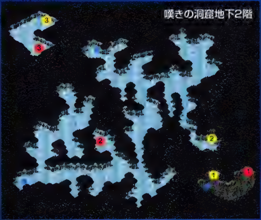
いずれもクモ型モンスター。なぜか、オーガルウェップはごくまれにラップ鉱という珍しい鉱石を落とす。これは、インファンの街ヒュートのクエストで必要になるアイテムだ。インファンの知り合いがいるなら、加工用に使うこともできるので拾っておいて損はないはずだ。

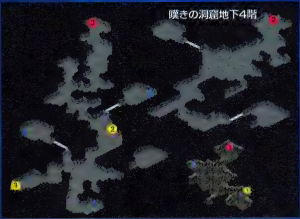
マップ中の記号

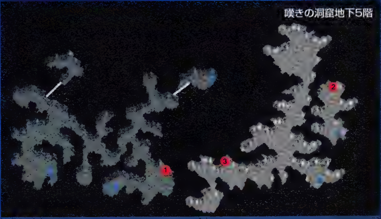
●：宝箱
●：上り階段
●：[illegible]

※ 各階段マークの番号は、次の階にある同じ番号の階段に続いていることを示している。例えば、地下3階にある上り階段の①は、地下2階の下り階段の①に続いているという形だ。

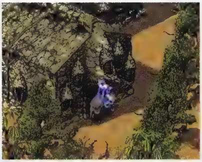




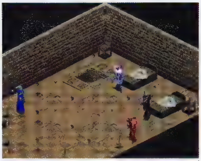




インファンダンジョン「邪神教アジト」徹底攻略マップ



この朽ち果てた建物が、邪神教アジトだ



部屋の奥には、地下のダンジョンへ通じる階段が待ち構えている

インファン国の首都サプライから最も近いダンジョン。サプライの街から北東に伸びている道を進み、橋を二つ渡る。そこから南への道をたどって行くと、「邪神教アジト」を囲んでいる茂みが見えてくる。

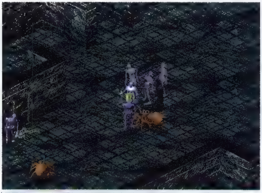
ダンジョンとは言っても、その名前が示すとおり、内部はアジト的な構造になっている。入り口も一見、「茂みに囲まれた、砂漠の中にたたずむ一軒家」に見える。しかし、ひとたび足を踏み入れれば、そこは邪神に魂を売り渡した邪教徒と彼らの呼び込んだ野生モンスター、そして邪法によって生き永らえるモンスターにされた人間たちの成れの果てがうごめく、おぞましい世界だ。

狭い通路が非常に多く、逃げ場が少ない上に、深い階層ではかなり多くのトラップが仕掛けられている。いずれもタイルがそばにあり、それをキャラクターが踏むと発動する仕掛けだ。注意深く進めば回避できるのだが、びっしりと床にトラップがあるのを見ると、どうしても精神的にプレッシャーを感じてしまう。ダメージは決して多くはないが、嫌なものだ。

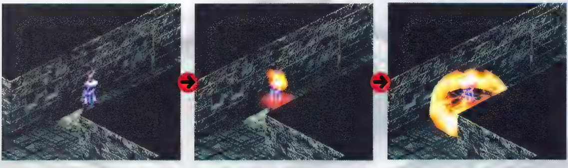
また、どの階段から上り下りするかで、同じ階へ行くにしても出口の位置がだいぶ異なってくる。自分の来たルートを覚えておかないと、冗談抜きで帰れなくなってしまいそうだ。道に迷い、モンスターに袋だたきにされてダウンしてしまうという最悪の事態は絶対に避けたい。マップにて各階の階段位置を、随時参照するといいだろう。

なお、邪神教アジトの最下層は宝の宝庫だ。小部屋に分けられたマップの端すべてに宝箱があると言っても過言ではない。ただし、レアアイテムはそれほど多くなく、種、苗、そして回復アイテムがほとんどのようだ。真の宝が何であるのかは、自分で冒険して確かめてみよう。

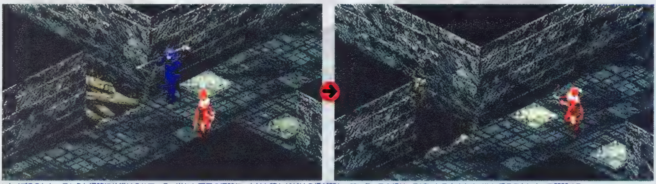
宝が多い分、それを守るためなのかモンスターの数もかなり多いので、くれぐれも注意が必要だ。各階の真ん中にある広いスペースでは立ち止まったりしないこと。視界が広いため、モンスターがPCを見つけてたちまち寄ってきてしまうのだ。



最下層のホール。ぼんやりしていると、たちまちモンスターの大歓迎を受けて大けがをする羽目になる。狭い通路に退避したほうが無難だ



タイプ1のわな。狭い通路に、通るためには踏まざるをえない大きなタイルが配置されている。タイルに重みがかかると、ファイヤーボールが冒険者目掛けて降り注がれる仕掛けだ。素早く走れば、うまく通り抜けられる。ダメージはそう多くないが、嫌なトラップだ

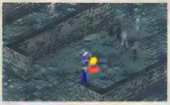


タイプ2のわな。こちらも通路に仕掛けられている。崩れた石畳の通路に、木材を積んだだけの橋が架かっている。この橋は、そばにある小さなタイルに乗ることによって開閉する

出現するモンスターの傾向と対策

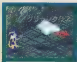
邪神教アジトに巣くうモンスターは、全部で5種類。人の姿をしている邪教徒も、われわれからすれば害をなすモンスターと同じだろう。魔法の使用など、遠距離からの攻撃をしてくるものがいないのはありがたい。

これらのモンスターは、技や魔法、弓などの遠距離攻撃で倒せば、ダメージはずっと軽くなる。また、近距離戦をする場合には、複数のモンスターを一度に相手にしないように気を付けさえすれば、ダウンは免れるだろう。最下層でまともに戦うには15レベルぐらいが必要だが、レベルアップのための経験値稼ぎを浅い階で行うつもりなら、レベル10前後でトライしてもいいだろう。



パーティープレイを行っているなら、防御力に自信のあるPCが突進し、ほかの遠距離攻撃を得意とするメンバーが援護を行う戦法も有効だ。その場合は、広い場所のほうがやりやすい

グリーンクリア

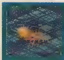


主に浅い階に出没する、ぶよぶよした体を持ったスライム状のモンスター。毒などは持っていないので、安心して切りつけていい。地下3階より下層には、上位種のブルークリアがいる。こちらはHP、攻撃力ともに高く、その見かけよりもずっと手ごわい相手だ。

スポイルボディー

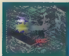
邪神教の者たちによって、かりそめの生命を吹き込まれた死体。理性は無く、ただ動くものを襲う。地下2階辺りから多く見られる。数が多く、囲まれることもしばしばだ。地下5階にいるインセントは見かけは同じだが、生きた人間をモンスター化させたものであり、スポイルボディーよりも格段に強い。数が少ないのが救いだ。

フィーラー



グリーンクリアと共によく見られる、クモ型モンスター。ポイゾンウェッブやオーガルウェッブなどと同様に人間ほどの大きさがあり、強力なあごと頑丈な足で人間を襲う。ほぼすべての階に存在する。

邪教徒

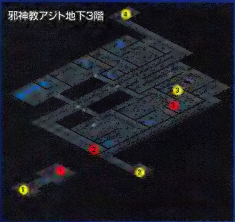


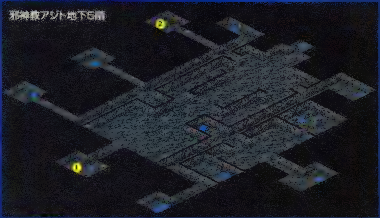
漆黒の長衣に身を包んで邪教徒のアジトをはいかいする、災いを呼ぶ張本人たち。とはいえ、ここにとどまっているのは、邪神教の中なかでもごく低い地位にある者たちばかりだ。魔法を使いこなすことはできず、持っているつえで殴り掛かってくる。行動範囲は地下2階～5階。比較的浅い階層でも見つけることができ、強さもそれほどではない。倒すと約300エルドを落とすため、冒険者の小遣い稼ぎに貢献してくれる、意外に役立つ連中でもある。邪教徒を倒して稼いだ金を元手に家を建てたPCも少なくないようだ。

マップ中の記号

●：宝箱
●：上り階段
●：[illegible]

※ 各階段マークの番号は、次の階にある同じ番号の階段に続いていることを示している。例えば、地下3階にある上り階段の①は、地下2階の下り階段の①に続いているという形だ。





航海によってさらに広がる世界 海に出没するモンスターも

船舶の魅力と航海ノウハウ

船舶を利用すれば、通常は通ることのできないルートを活用することができる上、船舶でしか行くことのできない地域の探索も可能になる。ここでは、まだその実態があまり知られていない船舶についての情報を紹介しよう。

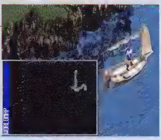
船舶でしか行けない場所には 中立都市や上級者向けのダンジョンが

DEでの船は、有効にして必須の移動手段の一つだと言える。何しろ、「ULTIMA ONLINE」におけるRecallに相当する、移動に便利な魔法がDEには事実上存在しないのだ。そのため、地上の移動は歩くか走る、もしくは乗用動物を使用するしかない。

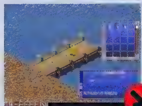
そこで有効活用できるのが、船舶である。当然ながら、船舶は海上しか移動することはできないが、その分陸路よりも短時間で移動できるルートを行き来することが可能になる。

その上、DEの世界には、船舶でしか行けない場所がいくつも存在する。このような場所に限って貴重な技の習得場所であったり、経験値と金を稼ぐのに最適な、手ごたえ抜群の上級者向きダンジョンがあったりする。また、オーガル、インファンのどちらの国にも属さない、中立の都市までもが存在しているのだ。これらの未知の土地でしか体験できない、珍しいクエストもあることだろう。

船舶でしか行くことのでない場所で代表的なものは、海上に浮かぶ島だ。島にもダンジョンがあるようで、倒しに来るPCたちが少ないためか、強力な敵がたくさん潜んでいるようだ。



システムウインドウの「世界地図」ボタンを押せば、マップ表示がされる。航跡を確認できるので、景色に変化の少ない海上では役立つだろう



船の権利書を手に入れたら、このような桟橋で権利書をクリックして使用する

すると、このように船が現れ、キャラクターが乗船した状態になる。あとは通常の移動と同じ操作だ

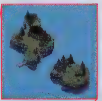
桟橋でのみ乗り降りが可能 移動操作は左クリックで

船舶を使用するには、役所で「船舶権利証書」を購入する必要がある。しかし、値段は10万エルドと高く、ちょっとやそっとの稼ぎでは買えそうにない。仲間と共同で購入するのが、いちばん手っ取り早いだろう。

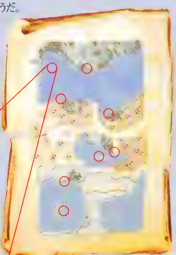
船舶の種類は1種類で、定員は1人。桟橋でのみ乗り降りが可能だ。桟橋は、主要な街の近くなどの決められた場所にいくつか存在するので、場所を覚えておいたほうがいい。地上では、道しるべで桟橋の場所が確認できるが、いったん海に出ると桟橋探しに一苦労することがある。桟橋がもっと多ければ、もっと船舶の有用性は高まるだろうが、現状ではそれほど桟橋の数は多くないのが残念だ。

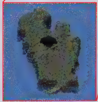
乗船するときは、桟橋に立ち、購入した船舶権利証書を使用する。すると、PCが船舶に乗った状態になり、歩くときと同様に、進行方向にマウスの左ボタンをクリックすれば移動できる。このとき、走る動作と同様に左ダブルクリックすると、船舶の移動速度が増す。ゆっくり航海を楽しみたいとき以外は、こちらの高速移動を使用するといいだろう。

降りるときは、桟橋を探し、船を横付けした状態で再び船舶権利証書を使えばいい。船舶は停泊することなく、権利書に吸い込まれるように姿を消すので、盗難の心配もない。



オーガル圏北東の海上に浮かぶ島、「ロータス島」





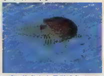
インファン圏北西の海上に浮かぶ島。ダンジョン「ヘチの洞窟」がある

○：桟橋の場所

海で見られるモンスター

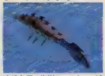
海には3種類のモンスターがいるが、陸上のモンスターに比べてあまり好戦的ではない。数もそう多くないので、戦いを避けたい場合は、単にこう回すればいい。

デスバイター



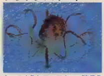
一見、海亀かと見間違うモンスター。よほど接近しない限り、襲ってこない。放っておこう

レージバックラー



古代魚風の海洋モンスター。デスバイターよりは好戦的だ

ブラックスキード



タコのようなモンスター。強そうだが、う回すれば戦わずに済む

主要技能を徹底解析

効率良く戦闘技能を向上させ自己の身を危険から守れ

DEのキャラクター成長において、重要な要素となっているのが技能だ。ここからは、5ページにわたって各技能について解説していく。前半の3ページで戦闘系技能について、後半の2ページで生産系技能について、それぞれがどのような効果を持つものかを、データ的な数値だけではなく実際のプレイから得たノウハウを含めて詳しく説明していこう。

技能に関する基礎知識

DEでのキャラクターの成長は、「レベル」と「スキル(技能)」によって表される。どちらも経験値を消費して伸ばすことに変わりはない。ただ、レベルは一般的な成長度を表す1本道の指標に過ぎないのに対し、技能は数多くの種類が存在し、プレイヤーがどの技能を選び、伸ばしていくかによってキャラクターごとの個性が生まれていく。得意な分野、つまり技能を持つことによってキャラクターを強くするだけでなく、そのキャラクターらしさが強調できるのだ。

技能は、適当にあれこれと手を出していくべきではない。望みのキャラクターを育てていくためには、それぞれの技能の特徴をしっかり把握し、計画的に習得していくべきである。なお、技能の取得には各街のギルドマスターに話し掛け、経験値を払って習得する必要がある。

技能には、大きく分けて戦闘系技能と生産系技能がある。まずは、戦闘系の各技能について説明していこう。戦闘中にはキャラクターのレベルアップしかできないので、戦闘系技能を向上させたい場合は、街に帰ってからということになる。

戦闘系の技能には、習得対象となる職業が限定されているものがいくつかあるので、前もってしっかりと把握しておこう。

技能の習得は、経験値がある程度たまった時点で街のギルドセンターを訪れ、ギルドマスターから経験値と交換する形で行われる。優先順位の決定や、レベル上げとのバランスが難しいところだ

技能の取得順序に王道はあるか?

技能の取得には、PCが苦労して戦闘で勝ち得た経験値が必要となる。当たり前だが、やり直しはできない。どのようにキャラクターを育てるかは、完全にプレイヤーの意思に任せられている。だが、それでもプレイスタイルに応じた有利な取得順位というものは、おのずと存在するのだ。

レベルの上昇はどのキャラクターも均一だが、技能レベルの高低によって、局面ごとのキャラクターの性能には差が生じてくる。より高レベルなPC同士を比較した場合、その違いは顕著になってくるだろう。

戦闘をメインとする場合も、生産技能をメインにプレイする場合も、ある程度の撃たれ強さと攻撃力を確保することが求められる。技能と交換するための経験値は、戦闘で稼ぐしか方法が存在せず、その経験値は敵に与えたダメージと同じ値であるからだ。つまり、より強い敵をより大きなダメージで倒す必要がある。

しかし、強い敵は当然のごとく攻撃力も高いので、その攻撃に耐え切れるだけのHPや防御力を備えなければならない。生産技能を一刻も早く手に入れたいキャラクターにはじれったい話だが、せめてレベル15前後までは経験値をPCのレベルアップに注ぎ、それから「武器」や「防御力強化」の技能を習得していくことを勧める。

その後は、インファンであれば剣呪文、弓呪文や魔法防御系、オーガルのPCであれば技やクリティカルヒットを手に入れるといいだろう。もちろんここからは生産技能に手を付けてもOKだ。

オーガルが重視すべき技能は、何と言っても戦闘技能、そして栽培と飼育だ。このPCの場合、飼育の技能がまったく欠けている。栽培と戦闘に重点を置いたキャラクター育成をしているのだろう

技能の習得には経験値が必要。どのPCも、まず最初はフィールドに出て、モンスターを倒すことから始めなければならない

戦闘系技能

技能名称

対象職業：その技能を習得することができる職業を表す
必要レベル：習得するために必要とされるPCのレベルを表す。このレベルに達していなければ、技能を習得できない
使用法：コマンド技能の場合、詳細な使用方法を記す
上限レベル：技能ごとの最大レベルを示す
基本経験値：技能レベル上昇の基本経験値。これに次のレベル数をかけたものが、実際に必要な経験値となる。
「技能のレベルアップに必要な経験値
＝基本経験値×次のレベル数」
効果：技能を習得した際の効果。もしくは技能レベルが上がった場合の効果などを表す
特記：技能の特記事項、備考など

剣呪文

剣呪文で使用される魔法には、8段階のレベルが設定されており、それぞれがPC自身の剣呪文のレベルに対応している。つまり、剣呪文レベル1の場合、装備している武器や防具に込められている魔法のうち、レベル1の魔法が使えるようになる。ただし、装備している武器類に魔法がセットされていない場合は、当然使用できない。

対象職業：魔剣師
必要レベル：レベル1以上
使用法：戦闘時において任意に発動可能
上限レベル：99(レベル8以上がマスターレベル)
基本経験値：200EXP
効果：①キャラクターの技能レベルと同じ数値が、知力にボーナスとしてプラスされる
②剣・つえ・防具に付与されている魔法を引き出すことが可能となる
特記：この技能によって獲得できるのは、あくまでも「武器に付与されている魔法を引き出し、行使する」能力である。武器攻撃自体の威力がアップすることはないので注意しよう。つまり、魔法の威力を上げたいPCが獲得すべきものだ。インファン魔剣師なら、魔法を使いこなせてこそ一人前。必ず取得し、マスターレベルと承認されるレベル8を目指してほしい。
剣呪文をはじめとするあらゆる技能は、レベルが上がるにつれて多くの経験値が必要になってくる。レベル1では200だが、先に述べたとおり、レベル8ともなると「基本経験値(200EXP)×レベル(8)」=1600EXPが必要となるのだ。レベルの上昇につれて、成長は緩やかなものとなるだろう

スペル・リインフォース

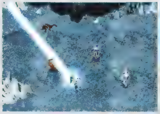
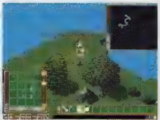
攻撃呪文の威力を上げるための補助技能である。剣呪文、弓呪文と合わせて取得し、成長させていくといいだろう。また、知力へのボーナスも見逃せない。知力が上がると魔法の威力が上がるだけでなく、魔法抵抗力も高められるからだ。高い知力を持つPCは、魔法によるダメージを軽減できるのである。

対象職業：魔剣師／弓神官
必要レベル：魔剣師はレベル2以上、弓神官はレベル5以上
使用法：戦闘時に自動で使用される(非コマンド式)
上限レベル：99
基本経験値：200EXP
効果：キャラクターの技能レベルと同じ数値が、知力にボーナスとしてプラスされる
特記：剣呪文、弓呪文のレベル上昇に伴う伸び悩みを緩和する手段として、この技能を習得するのが賢い方法だ。基本経験値が各呪文技能と同じなので、序盤でも習得しやすい。この技能があると無いとでは、たとえ呪文技能のレベルが同じでも、ダメージに大きな差が生じるだろう

武器

現在の武器技能レベル以下のアイテムレベルを持つ武器すべてを、ペナルティーなしで装備できるようになる。武器にはアイテムレベルが設定されており、PCがそのレベルに達していない場合、武器がうまく使いこなすことができず攻撃力が低下する。自己の力量に合った武器を使うことが肝心ということだ。

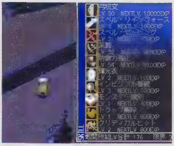
対象職業：全職業
必要レベル：レベル1以上
使用法：戦闘時自動で適用される(非コマンド式)
上限レベル：99
基本経験値：120EXP
効果：①キャラクターの技能レベルと同じ数値が、武器攻撃力にボーナスとしてプラスされる
②ペナルティーなしで装備できる武器が増える
特記：戦士は、絶対にこの技能を第一に育てよう。呪文を行使できない戦士には、ほかに取るべき戦闘技能が無いからだ。ほかの職業のPCも、武器戦闘をまったくせずにプレイをすることは難しい。フェアホープに生きる者として最低限の技能であると言えるこの武器技能を、しっかりと習得しておきたい

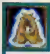
オーガルの技は、技能とは別系統の習得方法を持つ。国中に散らばる技の達人を探し出して、教えを請わなければならないのだ

スペル・セービング

対象職業：魔剣師／弓神官
必要レベル：魔剣師はレベル5以上、弓神官はレベル2以上
使用法：戦闘時自動で使用される(非コマンド式)
上限レベル：20
基本経験値：250EXP
効果：キャラクターの技能レベルと同じ数値分、呪文無効化率のパラメータを上昇させる。呪文のダメージ軽減でなく、完全なダメージのシャットアウトである点が有利だ
特記：すべての呪文を無効化できるわけではない。また、最高レベルが20と、あまり鍛えることのできない技能である。肉弾戦を得意とし、技を放つオーガルが相手の場合には、この技能は不要かもしれない。しかし、魔法を使うモンスターや同族同士での魔法戦で勝利を狙うならば、役立つものとなるだろう。確率で無効化の正否が決まるのが不安だが、効果が発揮されればノーダメージで反撃できるメリットはあまりにも大きい



防御力が弱く、長射程の魔法に長けたインファン弓神官の技能取得例。戦闘とトレジャーハントを重視した選択なのか、魔法技能がややおろそかなようだ。インファンが得意とする攻撃呪文は、じゅうぶんに活用できるようにしておいたほうがいい



神官呪文

神官魔法を扱うための技能。各レベルの神官呪文を覚えて使いこなすためには、その魔法の技能レベルに達している必要がある。神殿に置かれている聖なるシンボルを左クリックで調べることで、魔法名、必要技能レベル、必要経験値のリストが表示される。その条件を満たしている場合に、呪文を選択して習得することができる。

対象職業:神官兵
必要レベル:レベル1以上
使用法:呪文使用時自動で使用される(非コマンド式)
上限レベル:99
基本経験値:180EXP
効果:キャラクターの技能レベルと同じ数値が、PCの知力にボーナスとしてプラスされる
特記:オーガル神官兵が使用できる神官呪文は、インファンの魔法に比べるとその数がかなり少ない。とはいえ、回復呪文を含む神官呪文は、冒険には必須だ。インファンにとっての、魔法に対する唯一の防御策でもある。自分のレベルやプレイスタイルに合わせて、必要に応じて上げておけばいいだろう。ただし、神官呪文の習得に没頭するあまり、オーガルのいちばんの特質である武器技能をおろそかにしてしまってはならない

クリティカルヒット

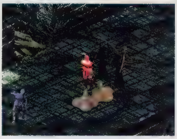
対象職業:全職業
必要レベル:戦士はレベル1以上、神官兵はレベル4以上、魔剣師はレベル1以上、弓神官はレベル3以上
使用法:戦闘時自動で発動する(非コマンド式)
上限レベル:99
基本経験値:400EXP
効果:キャラクターの技能レベルと同じ数値が、クリティカル値のパラメータにボーナスとしてプラスされる。単純に、レベルを上げた分だけクリティカルヒットの確率が上がると考えていい
特記:職業によって、習得可能レベルがかなり異なるので注意。戦士系は、多少早い段階から習得できるようになっている。このクリティカルヒットは、呪文無効化率を上昇させるスペル・セービングと同様に、確率で発動する戦闘補助技能なのであまり頼りにはできない。また、クリティカルヒットは通常、武器攻撃時にのみ適用される。一撃必殺は確かに魅力だが、キャラクターがあまり強くないうちは、武器技能と防御力強化技能レベルを上げておいたほうが無難だろう

強敵と戦う際には、やはりより大きなダメージを与えたいものだ。ひととおりの戦闘系技能を取得し、レベルを上昇することができたら、クリティカルヒットも身に付けたほうがいいだろう

防御力強化

現在の技能レベル以下のアイテムレベルを持つ防具すべてを、ペナルティーなしで装備できるようになる。

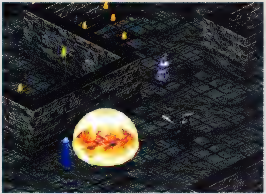
対象職業:全職業
必要レベル:レベル1以上
使用法:戦闘時自動で適用される(非コマンド式)
上限レベル:99
基本経験値:150EXP
効果:①キャラクターの技能レベルと同じ数値が、防御力にボーナスとしてプラスされる
②ペナルティーなしで装備できるよろいが増える
特記:接近戦の機会の多いオーガル人のための技能に思えるが、HPが低く、打たれ弱いインファン人にこそ必要な技能だと言える。インファンにとっては、この技能のレベルの高さが命綱ともなるのだ。高品質のよろいを加工で制作し、さらにこの防御力強化でダメージを軽減してこそ初めて、オーガル人の接近攻撃に耐えられる



魔法や弓など、遠距離攻撃が得意なインファンだが、必ずしも敵からのダメージを受けないという保証は無い。ダンジョンなどでは、多数の敵が同時に襲いかかってくることもあるのだ。防御力を強化しておくかどうかで、いざというときの明暗が分かれることだろう

同族攻撃無効

対象職業:全職業
必要レベル:レベル1以上
使用法:常にオンの状態
上限レベル:1
基本経験値:ー
効果:同種族間でのすべての攻撃(武器・魔法・技)が無効になる。同族間で戦闘を行いたい場合は、この技能を捨てなければならない
特記:すべてのPCが、ゲーム開始時から持っている技能。同族間のPKを防ぐ。ただし、ある方法でこの技能を捨て去ることができる。一度技能を放棄した後に、再習得ができるかどうかは不明だ。
この技能の利点は、何といっても同族同士で冒険をするとき、誤って味方を殺してしまう悲劇が完全に防げることだ。自分の国で暮らす限りは、この技能さえあれば、とりあえず平穏無事な暮らしが約束される。逆に、この技能を外しているということは、自分がPKであるということを暗に宣言するに等しい。同族攻撃無効の技能を捨て去るときは、それ相応の覚悟が必要とされるだろう



パーティーでの戦闘時などでは、誤ってモンスターのそばにいる味方にダメージを与えてしまうことがある。こうした場合、同族攻撃無効が備わっていれば、少なくとも同じ種族のPCにはダメージを与えずに済む

生産技能を活用することで充実するフェアホープでの暮らし

生産関連技能の特徴と効果を公開

次に、生産技能の解説をしていこう。戦闘だけがダークアイズの面白さではない。栽培・加工をはじめとする生産技能を伸ばしていくことによって、単にアイテムを入手できるだけでなく、さらに奥深いゲームプレイが楽しめる。

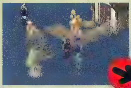
なお、生産技能の必要経験値に関しては、技能の取得以降は経験値を必要とせず、繰り返し技能を使用することによってレベルが上昇する。

生産系技能

栽培技能

栽培技術

対象種族:オーガル／インファン
必要レベル:レベル1以上
上限レベル:オーガルはレベル99、インファンはレベル50
基本経験値:500EXP
効果:①自宅に栽培部屋を増築できる
②種や苗を植えられるようになる。種は、栽培部屋の中だけで栽培できる。苗は、フィールド上のほとんどの場所へ植えることができる
③一度取得した後は、栽培を繰り返し行うことで技能レベルが上昇していく
特記:栽培はオーガルの得意分野なので、インファンの習得には制限が設けられている。インファンPCの栽培技能はレベル上限が50までとなっているほか、中立の街のギルドでしか取得できない。栽培をメインスキルとして生かしたいならば、可能な限りレベルを上げていこう。栽培技術のレベルが低いと、栽培に適した土壌に植えても枯らしてしまうことがある



苗は、フィールドでも栽培は可能。だが、成育した植物はだれでも収穫できる。収穫すると、植物は枯れてしまう

促成栽培

対象種族:オーガル
必要レベル:レベル10以上
上限レベル:レベルは存在しない
必要経験値:3000EXP
効果:種、苗ともに、成育にかかる時間が半分になる。持っているだけで効果が発揮される技能
特記:効率の良い栽培をするためには、欠かせない技能だ

闇栽培

対象種族:オーガル
必要レベル:レベル20以上
上限レベル:99
必要経験値:5000EXP
効果:①ダンジョン内での栽培を可能とする
②同じ苗でも、地上に植えた場合に成育する物とは違う物が収穫できる
③一度取得した後は、闇栽培を繰り返すことで技能レベルが上昇する
特記:栽培をするなら、促成栽培と合わせてぜひ覚えておきたい技能。苗の中には、薄暗いダンジョンの中でしか育たない特殊な品種もあるのだ。ただし、ダンジョンでの苗の成長は、通常の栽培よりも時間がかかる。心無い他人によって引き抜かれないように、見張っておく必要があるかもしれない

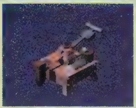
採掘技能

資源採掘

対象種族:インファン
必要レベル:レベル1以上
上限レベル:99
必要経験値:500EXP
効果:①フィールドに採掘機を設置し、資源を採掘できる
②設置した採掘機には、時間経過とともにアイテムがストックされていく
③一度取得した後は、採掘を繰り返すことで技能レベルが上昇する
特記:採掘機は、フィールド上のほとんどの場所へ設置できるので、あれこれ試して、優れた鉱石の採掘できるスポットを見つけ出そう。技能レベルが上がると、より短時間で多くの鉱石を採掘できるようになる。採掘機を設置するには、この技能と採掘機権利書が必要とされるが、採掘機からアイテムを持ち出すのはだれにでもできるので注意。せっかく設置しても、採掘物を持ち逃げされる恐れがある

発掘

対象種族:インファン
必要レベル:レベル30以上
上限レベル:99
必要経験値:6000EXP
効果:①フィールドに採掘機を設置し、埋蔵物を発掘できる
②採掘機の機能は、採掘時と同じ
③一度取得した後は、発掘を繰り返すことで技能レベルが上昇する
特記:通常の採掘では入手の困難なアイテムを手に入れることができる技能。レアアイテムの加工に欠かせない。レベルが上がると、より貴重なものが手に入る



発掘の技能レベルを上昇させてより貴重な資源を発掘すれば、高い値段でほかのPCに売ることもできるだろう。採掘機はぜひとも欲しい設備だ

加工技能

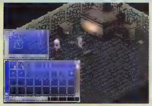
アイテム加工

対象種族:インファン／オーガル
必要レベル:レベル1以上
上限レベル:インファンはレベル99、オーガルはレベル50
必要経験値:500EXP
効果:①自宅に加工部屋を増築できる
②通常加工(二つのアイテムの合成加工)ができるようになる
③一度取得した後は、加工を繰り返すことで技能レベルが上昇する
特記:栽培とは逆に、インファンが本領を発揮でき、オーガルの習得については制限が設けられている技能。オーガルは、たとえ技能レベルが同レベルでも、インファンより加工の成功確率は低い。また、オーガルは中立の街でのみ、この技能を習得できる。技能レベルがじゅうぶんでない場合、アイテム加工は失敗し、材料は失われる。しかし、失敗の結果、加工事故が起きて思いもよらないアイテムが完成することもある。故意に事故を起こしたい場合は、ランダムの技能に頼ろう。技能レベルが上がれば、より高級なアイテムが作れるようになる

加工はインファンの得意な技能。公共加工場は、いつでもたくさんのインファン人たちが集まり、己の技を磨いている。モンスター狩りより、こうした技の鍛錬を好むPCも多い

ランクアップ

対象種族:インファン
必要レベル:レベル10以上
上限レベル:99
必要経験値:2000EXP
効果:①アイテムと鉱石の組み合わせで行う、ランクアップ加工が行えるようになる
②加工するアイテムを、元のアイテムジャンルを変えずに強化できる
③一度取得した後は、ランクアップを繰り返すことで技能レベルが上昇する
特記:ランクアップは、加工で作成できるアイテムの質を上げ、より優れたアイテムを作り出す技術だ。通常のアイテム加工と同じで、技能レベルが低いと失敗しやすい。また、技能レベルが上がれば、より優れた高品質のアイテムを作り出せるようになる。職人の命とも呼べる技能だ



加工を試みる弓神官。基本は同種の低レベルのアイテム(剣と剣など)だ。採掘機などで入手できる鉱石との合成も試してみよう。思いがけないものができるかもしれない

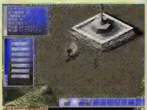
ランダム

対象種族:インファン
必要レベル:レベル30以上
上限レベル:99
必要経験値:5000EXP
効果:①故意に加工を失敗させて、事故を起こす
②一度取得した後は、ランダムを繰り返すことで技能レベルが上昇する
特記:ある種ばくち感覚の技能だが、レアアイテムを手に入れられる可能性が増えるのは大きな魅力だ。技能レベルが上がると、事故でいいアイテムが出る確率が上昇する

育成技能

モンスター捕獲

対象種族:オーガル／インファン
必要レベル:オーガルはレベル1以上、インファンはレベル10以上
上限レベル:オーガルはレベル99、インファンはレベルが存在しない
必要経験値:500EXP
効果:①自宅に飼育施設を増築できる
②モンスターを捕獲、召喚できる
③飼育施設内で捕獲したモンスターにエサを与え、成長させることができる(オーガルのみ可能)
④戦闘時にモンスターを召喚し、敵と戦わせることができる
特記:オーガル、インファンの両種族で取得可能な技能だが、本来はオーガルの得意とする技能であるため、オーガルが取得したほうが有利な点が多い。
インファンは、中立の街のギルドにおいてのみ、モンスター捕獲を取得できる。ただし、飼育施設でモンスターを成長させることはできない。捕獲できるモンスターの種類も、オーガルと比べて大きく劣る。
ただ、インファンは技能レベルによる捕獲成功判定がないので、捕獲できるモンスターが相手ならば、必ず捕獲は成功する。オーガルの場合は、捕獲召喚を繰り返すことでこの技能レベルを上昇させることができる。いずれの種族でも、召喚できるモンスターの数はサイズやモンスターのレベルに応じて変化するが、1～3体である



中立都市として名高い街アプリカント。タウンシンボルも中立都市を示す独特なものになっている。PCのタウンが建設されるまでは、異種族の技能はこの街でのみ習得可能だ

リセット

対象種族:オーガル
必要レベル:レベル10以上
上限レベル:レベルは存在しない
必要経験値:5000EXP
効果:①好ましくない成長を遂げたモンスターを、捕獲時の状態に戻すことができる
②すべてのパラメータが初期値に戻る
特記:リセットには成功失敗の判定は無く、必ず成功する。モンスターの育て方を失敗した場合に使用する、やり直しコマンドだ

放し飼い

対象種族:オーガル
必要レベル:レベル30以上
上限レベル:99
必要経験値:5000EXP
効果:①フィールドやダンジョンにモンスターを放し、単独で修行させる
②その修業場所に来れば、モンスターを回収できる
③通常の飼育方法よりも、早く成長する可能性がある
特記:放し飼いの間に、モンスターが死亡している可能性もあるので注意が必要。放し飼いしている時間の長さに比例して、成長率と死亡率は供に高くなる。また、場所によっては、モンスターに特別な変化が起こる可能性もあるようだ

続々と開催される フェアホープでのイベント情報

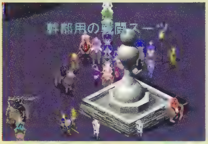
DEの世界では、プレイヤーが参加できるさまざまなイベントが開催される。これらは、「こよみイベント」と呼ばれるもので、フェアホープの世界での暦に従って季節ごとの行事や祭りが行われる。ゲームの中にあらかじめ用意されているイベントやクエストとはまったく異なる、期間限定の特別なものなのだ。ここでは、1999年4月から6月にかけて開催されるイベントについての情報を紹介していこう。

イベントタイムスケジュール

4月1日 イワンの日

地球の暦で言うところの「エイプリルフール」に相当する祭り。いわば「うそつきコンテスト」とでもいうべきイベントだ。制限時間30秒の間に、最も面白くて優れたうそをついたプレイヤーに賞品として豪華アイテムが贈られる。審査員には、PCも選出されるらしい。うそつき自慢というイベント自体も面白そうだが、審査員としての参加もなかなか魅力的だ。

実生活でも、ネットワークゲームでも、うそつきはたいてい嫌われるものだが、この日だけは特別。豪華アイテムを狙って世界一の荒唐無稽なうそに挑戦してみよう。正イワン賞：1名、準イワン賞：2名、審査員特別賞：1名が、優れたうそをついたPCに授与される予定だ。



ユニークなうそつきイベント、イワンの日。聴衆の度肝を抜き、爆笑させる最高のうそをつきまくろう

5月19日 ファンタ・アリーナ

DEに実装される予定の闘技場システムを利用した闘技大会。それが「ファンタ・アリーナ」だ。闘技場システムの完成時期が未定であるため、このイベント内容の詳細については変更される可能性もある。

闘技場システムが完成している場合には、闘技システムに乗っ取った形式で、同族同士の無差別級トーナメント戦が行われる。逆に完成が遅れた場合には、オーガル国ジャスティスのアリーナで、インファンとオーガル両種族の総当たり戦が行われる予定だ。総当たり戦の場合は、武器、防具の制限が設けられる。

優勝、準優勝者には豪華なアイテムが進呈されるほか、参加賞も用意されるらしい。しかし、せっかく己の力を試すために参加するのであれば、参加賞で満足せず、ぜひ上位を狙いたいところだ。飛び入り参加も可能なイベントなので、腕に自信のあるPCはぜひ参加しよう。

イベントの開催場所では、相当の混雑が予想される。ラグや強制終了といった問題を軽減することが、今後の課題だ

6月10日 セイヤ・コライアン

「セイヤ・コライアン」は、オーガルとインファンの両国で開催される、フェアホープ全土を舞台としたマラソン大会だ。それぞれの国で、時間をずらして開催されることとなっている。

参加選手は、立て札で示されるチェックポイントを通過しながら、できるだけ早いタイム（制限時間が60分）でゴールすることが目標となる。マラソン大会と言っても、このセイヤ・コライアンでは、フェアホープならではのユニークな点が2点追加されている。

立て札を頼りにして決められたコースを走り抜けるセイヤ・コライアン。チェックポイントの近くには、不正監視役のPCが置かれるかもしれない

①2部門に分かれたレース

このマラソン大会には、自力で走る「徒歩の部」と、乗用動物を使用できる「乗馬の部」の二つの部門がある。

DEでは、走ることによって次第にSPが消費されるシステムになっているが、SPが0になるとキャラクターは走れなくなってしまう。このことから、徒歩の部では駆け引きが重要となるに違いない。SPを使い切ってしまえば、文字どおり「徒歩」の部になってしまうだろう。SPの回復が許されるかどうかは、まだ未定だ。

乗馬の部では、乗用動物を所有している必要がある。乗用動物を乗りこなし、うまくコースの最短距離ラインを走ることが重要となることだろう。

②ワープOK

マラソン大会でありながらも、セイヤ・コライアンではワープの使用が許可されている。DEには、瞬間移動魔法が存在する。これをどう利用することが許されるのかは未定だが、うまく活用できればかなりいいタイムが記録できそうだ。大会の優勝者、準優勝者、そして第3位の選手には豪華賞品が贈られ、表彰される。

3月3日に開催されたイベント第1弾「花祭り」

去る1999年3月3日には、記念すべきフェアホープでのオンラインイベント第1弾「花祭り」が開催された。オーガル、インファンの両首都に多数のPCが集まった圧倒的な光景は、普段では絶対に見られないことだろう。

花祭りは、オーガル、インファン両国の婦女子たちが集まって、戦争に出征した夫や恋人の生存祈願をしたことが起源となっている行事である。現在では、女性たちの華やかな祭りとして開催されている。きれいに着飾った女性たちが、街を練り歩きながらクッキーや菓子を振りまくと、沿道に詰め掛けた男たちがそれを奪い合うというものだ。

これだけの人数が集まって来るのであれば、女性たちが用意するクッキーや菓子にありつけない者も出てくる。なかなか厳しい競争だ

オリジナルイベント「フェアホープラリー ～俊足の英雄誕生～」

Dark Eyes

いにしえの伝承に基づいたイベント
なぞを解明すれば特製アイテムがもらえる

DEの世界で、本誌が主催するオリジナルイベントが開催される。フェアホープの古い祭りにちなんだ、惑星全土を舞台とするスペシャルイベントだ。イベント中のなぞ解きに成功したPCには、超レアアイテムが授与される。果たして君は、なぞを解き明かすことができるのだろうか？

俊足の英雄ケルダスの伝説がイベントの起源に

今回本誌が主催するオリジナルイベントは、昔から語り継がれてきた、ある英雄の言い伝えが元になっている。その英雄の名前は「ケルダス」。どのようにして彼は伝説となり、彼の存在が人々の心に受け継がれてきたのだろうか？

勇者ケルダスの伝承

はるか昔、オーガルもインファンもただ一つの神を信じていたころのこと。

ある所にケルダスという若者がいた。まじめでよく働く、立派な青年だった。猟師であった彼の父親は、ケルダスが幼いころにモンスターに殺されてしまった。それ以来、ケルダスが狩りをして、母や兄弟たちを支えてきた。家族たちにとって、ケルダスは何にも代え難い宝であった。

不思議なことに、ケルダスは幼いころからだれよりも走るのが早く、また疲れずにどこまでも駆けることができた。ケルダスがソールンの日の出に走り出せば、ブレースの日が沈むまで足を止めようとしないといううわさが流れたほどだ。※1　しかし、彼は自分の能力を決して自慢しなかった。そのためにケルダスは村の皆に愛され、つつましくも平和な生活を家族と共に送っていた。

ところが、ある春の日に、恐ろしい出来事が村を襲った。村人が、次々となぞの病で倒れ出したのだ。子供から年寄りまで、あらゆる人間がどんどんやせ細っていく原因不明の病気。ケルダスをはじめとする、遠出の狩りに出ていた猟師たちだけが、病を免れた。

薬があれば、なんとかなるかもしれない。ケルダスはそう考えたが、猟師の彼には薬のことなど何も分からなかった。そこで、ケルダスは村いちばんの知者、村のみこのいる神殿を訪れてみた。しかし、すでにみこもまた、病に倒れていたのだ。

みこは、息も絶え絶えにケルダスの手を取り、こう言った。

「この病は、わたしの祖母が話してくれた病によく似ています。治療には、霊泉のほとりの薬草が必要です。ケルダス、あなたの力を貸してください。だれよりも早いあなたの足で走り、霊泉を探し出して薬草を持って帰るのです」。

みこの知恵を授かったケルダスは、仲間に病人の世話を頼むと、たった1人で霊泉を目指して駆け出した。

休むことなく、ケルダスは走った。昼はコライアン（太陽）が彼の行くべき道を照らし、夜になるとアルとイリア（二つの月）がそっと励ましの言葉をささやく。あまりにも長く走り続けたので、彼は生まれて初めて走ることに疲れを感じた。粗末な靴はたちまち破け、足の裏には小石が刺さり、血がにじんでいる。それでも、決して足を止めずに走り続けた。

7日の後、ついに彼は霊泉にたどり着くことができた。泉の水は清らかで、飲むと疲れがいやされた。しかし、泉のほとりにはさまざまな種類の草花が生い茂っており、どれが薬草なのかケルダスには分からなかった。

ふと足元を見ると、そこには不思議な文字の彫られた石が埋め込まれている。まったく見たこともない文字だ。だが、何度も文字の形から意味を考え、それらの意味の組み合わせを吟味した末、ついにケルダスは文字列を解読するに至った。そこには、「いやしの泉といやしの花は、真に求める者にのみ与えられる」と書かれていた。

その瞬間、一つの花が光を帯びた。これこそが、まさしく病をいやす薬草であった。なぞを解き明かしたケルダスは薬草を摘むと、休む間もなく再び立ち上がり、村を目指して走り出した。早く帰らなければ、薬草が枯れてしまうかもしれない。

さらに7日の旅の後、ケルダスは村に帰り着いた。薬草をせんじて病の者たちに与えると、たちまちほおには赤みがさし、健康を取り戻していった。村人は皆、ケルダスに感謝した。年老いた母も、年下の兄弟たちも皆元気になった。

ケルダスは、あまりの苦行に授かった力をすべて使い果たしてしまったのか、もう早く走ることも長く走ることもできなくなってしまった。それでも、村人のために力の限り世界を駆けたこの青年は、今までどおり村人たちに愛された。彼が亡くなってからもずっと。

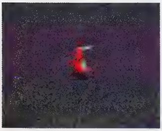
こうして、村では春になると彼をたたえ、若者たちがこぞって宝を目指して走り、なぞを解き明かして宝を探す祭りが行われるようになったのだ。最も早く走り、宝を手に入れた者には、その年すばらしい幸運が授けられるという。

※1：フェアホープの暦では、三度の日の出と日の入り、つまり3日をまとめて1日としている。その3日を順に、ソールン、トーラス、ブレースと呼ぶ。3日間が1日といっても、フェアホープの1日は8時間であるため、3日は実質地球の1日（＝24時間）と同じである。

フェアホープラリーの重要ポイント

今回のイベントがどのようなものになるのか、どのようにイベントが進行していくのかについては、残念ながらまだ教えることができない。ケルダスの伝承に基づいていることから分かるとおり、イベントではなぞ解きが重要な要素となっている。そして、なぞはすでに仕掛けられているのだ。

なぞを解明するための助けとなるのが、次のポイントだ。よく読んだ上で、当日のイベントに参加してほしい。たくさんの挑戦者を待っている。



なぞ解きのほかに、勇者ケルダスのように早く走ることもイベントに大いに関係してくる

①開催日時は本誌ホームページで公開

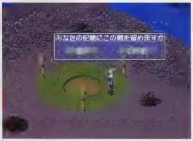
英雄ケルダスを祭る今回のイベントは、伝統に習って春に開催される。具体的な開催日時については、1999年4月6日に本誌ホームページ（http://www.play-online.com/）上で公開する。イベント開催前に確認しておこう。

②地形と街の名前を把握せよ

惑星フェアホープ全土が舞台となるこのイベントでは、各街の名前はもちろん、それらの位置関係をしっかりと把握しているPCが有利になることだろう。まだフェアホープの地を旅するのに慣れていないPCたちは、事前に各地を旅しておくといいだろう。

③本物の勇者だけが宝を手にする

このイベントは、決まりきった手順で進められるものではない。参加する各PCが、それぞれの意思で自由に進めていくことができる。行動力と知性を兼ね備えた本物の勇者だけが、宝を手に入れることができるだろう。



世界各地を効率的に旅するためには、ほこらを利用することも大きなメリットになるだろう

マルチプレイで必ず役立つTIPS&外交カード大全

三國志 Internet

コーエーが放つネットワークゲーム第2弾「三國志インターネット」が4月2日に発売される。歴史シミュレーションでは定評のある同社だけに、1998年秋に発売された第1弾「信長の野望インターネット」と比較してもシステム的にかなり改善されている。今回はマルチプレイのTIPSを含めて、ゲームシステムについて紹介していこう。

「信長」からさらなる進化を遂げた歴史シミュレーション第2弾

プレイヤー間の同盟設定など多彩なオプションでゲームに奥行きが出た

マルチプレイ時のプレイヤーの要求は、対戦相手やお互いの都合によって変化する。気心の知れた仲間と、じっくりと時間をかけて楽しみたい場合もあれば、気分転換に短時間で勝敗をつけたい場合もある。それぞれのプレイヤーの要求を一致させるために、状況に応じて選択できるゲームオプションは多ければ多いほど良い。

「三國志インターネット」では、コンピューター君主の参戦や思考の積極性、強力な効果のある特殊外交カードの有無、歩兵の山越えや部隊による補給路の遮断の可否などの細かなオプションが用意されている。また、プレイヤー間の同盟を結んだ状態でゲームを始めることもでき、初心者2人対ベテラン1人など強さの調整が可能だ。ランダムに同盟を締結する機能もあって、その場合はゲーム開始までだれが味方なのか分からない。

ゲーム作成画面のボタンの中に8面体のサイコロがあることも面白い。三國志インターネットは、選択する君主によっては有利または不利になることも珍しくないのだ。本来はゲームプレイの実力で初心者には有利な君主を選んでもらうなどの配慮をするものだが、特定の君主に愛着を持つプレイヤーもいるだろうから、ネットワークゲームならではの工夫として非常に興味深い。

シナリオ一覧表

[illegible]	シナリオ名	マップ	君主数
189年	董卓の野望	全体	18人
194年	群雄割拠	全体	18人
200年	河北争乱	全体	10人
207年	臥龍と鳳雛	全体	13人
189年	董卓の野望	中原	16人
194年	群雄割拠	中原	13人

登場する君主は全部で40人。シナリオによって選択できる君主が違うので、ひいきの君主がどのシナリオに登場するかチェックしておこう

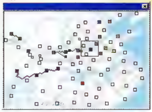
シナリオは年代別・地域別に6種類

三國志インターネットで選択できるシナリオには、年代ごとに四つ。さらに189年と194年のシナリオには、全体マップと中原マップがあり、全部で6種類の中から選択できる(表参照)。

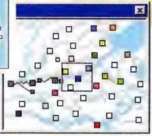
全体マップは、三国志の時代において漢民族に直接統治された地域全体を対象とするもので、南蛮などの他民族による地域はほとんど登場しない。中原マップは、全体マップの中でも中心的な地域に限定されたマップだ。揚子江と黄河流域の地理的にも文化的にも中心地域で、三国志においても攻防が最も激しい。後漢末期から三国時代(2世紀後半〜3世紀)のほとんどの戦いは、この中原と呼ばれる場所で行われている。ゲーム上でも、中原マップは狭い中に主要勢力がひしめき合っているため、激しい戦闘が予想される。

選択したシナリオによって、年齢や戦死、病死などの理由で登場人物に差が出る。この辺りにも注意をして選択しよう。

全体マップ



中原マップ



それぞれ189年からの「董卓の野望」全体マップと中原マップ。中原マップでは、空白地が少ないため、勢力を伸ばそうとすれば戦争は避けられない。また、都市数も全体マップの半分以下なので、比較的短時間で決着を付けやすい

プレイする前に読んでおきたい三国志ガイド

このゲームで舞台となるのは、1800年前の中国だから現在とは地名も異なるし、また中国の地理そのものにも触れる機会がなかったプレイヤーもいるだろう。そもそも三国時代に限らず、中国では内乱や戦争などの度に国名や地名が変わっているのだから、これを完全に理解することは困難である。地理や歴史、人物については、三国志関連の書籍を読むのがいちばんだ。三国志には歴史書の『正史三国志』と、演出を加えられた小説の『三国志演義』がある。三國志インターネットは後者をベースに作られているようだ。日本では、吉川英治氏の歴史小説や横山光輝氏の漫画などが有名だが、これらもやはり後者を元にしている。

三国志関連書籍

小説

タイトル	著者	出版社	価格(税抜)
完訳 三国志 全7巻	羅漢中	岩波書店	各600円
三国志 全8巻	吉川英治	講談社	各718円

[illegible]

タイトル	著者	出版社	価格(税抜)
三国志 全60巻	横山光輝	潮出版社	各648円
蒼天航路 15巻〜	王欣太	講談社	各505円
SWEET三国志 全5巻	片山まさゆき	講談社	各505円
天地を喰らう 全4巻	本宮ひろ志	集英社	各619円

英雄の姿が生き生きと描かれた吉川英治氏の『三国志』。この1〜4巻が三國志インターネットのシナリオと対応している

三國志 Internet

これを知らなきゃ勝ちは拾えない 中原制覇の基礎知識

どんなゲームにもツボがある。ただ、ツボは、ほかには見られない特徴的な部分に隠されていることが多い。特にゲームの勝敗に影響しかねないポイントについては、マルチプレイでは必須の知識となる。このページで紹介するのは、どれもが基本的なTIPSばかりだ。しっかりと頭にたたき込んでおこう。

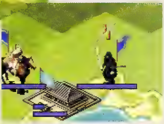
補給路の確保／分断が勝敗を分ける

都市や砦は街道によって結ばれており、この街道の上に敵の部隊が存在すると、街道が封鎖され、その街道を使った物資の補給が停止してしまう。物資は首都から補給されるが、そのルートがすべて途切れるとその都市は孤立状態になる。物資は都市や砦の士気に影響しており、孤立状態が続けば士気が毎ターン下がり続ける。士気が0になると、その都市は支配下を離れてしまう。

つまり、首都周辺の街道をすべて封鎖されると、どんな大国でも一気に窮地に陥ることになる。首都を落とされれば敗北なので、首都の位置はよく考える必要がある。また、同盟を組んでいる場合、その相手の領地も補給路に組み込むことができる。

都市だけではなく部隊にも補給が必要だ。遠征時には、常に補給路の確保に気を付けて、タイミング良く兵糧庫を設置しなければならない。兵糧が切れて士気が0になると、数万の大部隊でも全滅して兵を失ってしまう。逆に、攻め込まれた場合には、敵の兵糧庫を襲撃する方法が効果的だ。

街道による補給路が断たれたため、せっかく陥落させた魯県の士気が下がっている。攻めやすいからといって、飛び地のような場所を攻略しても何の意味もないという例だ



部隊の持つ兵糧が減ってくると、頭上に空腹マークが表示される。すぐに兵糧庫を建設するか、敵の兵糧庫を襲って補給しなければ、全滅を待つだけになる

兵科の特徴を把握せよ

三國志インターネットの戦争は、プレイヤーが編成した部隊で行う。編成は、まず部隊を率いる武将1～3人を選択し、次に兵科を選んで行う。武将ごとに動員兵数が決まっており、複数の武将が率いるときは、その合計が兵力となる。また、兵科は歩兵、騎兵、弓兵の三つが選べる。

なお、これら3種類の兵科の部隊が川や海などの場所に移動すると自動的に水軍へ変化する。その場合、武将が水軍スキルを持っていないと、まともに移動することができない。また、弓兵は水軍になった後も遠距離攻撃の技能を失わない。

歩兵　騎兵　弓兵　水軍

兵科は、歩兵、騎兵、弓兵の3種類と、水上移動時の水軍の4種類がある。騎兵や弓兵は、地域によっては0から始まることもあるので要注意だ

歩兵

最も基本的な兵科で、馬や弓矢などの準備が必要ないので、早期から大量に編成できる。武器開発（アップグレード）のコストも低く、少ない時間で達成できる。このため、ゲーム開始直後の段階で大規模な歩兵部隊を編成し、速攻をかける作戦も考えられるだろう。

騎兵

単体での攻撃力が最も高い兵科であり、移動速度も高い。同規模のほかの兵科と戦闘すれば、ほぼ確実に勝利できるだろう。ただし、編成するために巨額の資金が必要で、武器開発へのコストも高くつく。歩兵と違って山岳地の地形を乗り越える（ゲームオプションで無効にもできる）ことはできないし、城攻めにも向かない。

弓兵

離れた部隊に対して、無傷でダメージを与えられる特徴をもっている。歩兵や騎兵で壁を作れれば、かなり有利な戦いができるだろう。しかし、騎兵と同様に編成にかかる資金は大きく、定期的な武器開発も必要だ。

配下武将のスキルと相性に要注意

三國志シリーズの特徴として、武将収集という楽しみがある。三國志インターネットでも武将の数がそろっていないと、効果的な外交や戦闘ができないため、とにかく武将集めが重要となる。

三國志インターネットでは、従来の三國志以上にスキルが重要だ。スキルを持った武将は能力値以上の働きをするし、スキルがないと実行できないコマンドもある。例えば、夏候惇（かこうとん）ほどの猛将でも、水軍スキルが無いため、川の多い地域では能力を生かしきれない。スキルについては表を参照してほしい。

また、武将には君主との相性が設定されている。相性の悪い武将は駆虎呑狼や武将の援助などの外交カードを敵に使われたときに裏切るため（後述）、扱いづらい。しかし、相性が悪くても、能力が高い武将はぜひ抱えておきたいところ。そこで、これらのカードの対策用に、相性が悪く、役に立たない武将を数人抱え込んでおいた方が良い。史実モードでプレイした場合、相性は三国志の物語どおりに設定されているので、知っていると何かと有利だろう。

武将スキル一覧表

種別	名称	効果
戦闘スキル	騎馬	騎馬部隊を率いると、攻撃力が上昇
	弓	弓兵部隊を率いると、攻撃力が上昇
	水軍	川や海などを自由に移動できる
	特殊	火計・落石・混乱・落雷の特殊攻撃を行う
	誘引	誘導移動の計略を使用できる
	偽兵	兵力を実際より大きく（小さく）見せる
	城攻	都市や砦への攻撃力上昇
	伏兵	敵に発見されにくい
	奇襲	奇襲攻撃ができる
	無双	防御力が上昇する
	諜報	ユニットの視界が拡大
外交スキル	提案	提案（青カード使用）が得意
	拒否	拒否（赤カード使用）が得意
	計略	計略（緑カード使用）が得意

特殊攻撃のスキルを駆使した荀攸（じゅんゆう）の火計が敵3部隊を火だるまにした。落雷や混乱など、どの計略を出せるかは武将の能力と運で決まるようだ

特殊（火計）

奇襲

夏候惇が奇襲攻撃を成功させた。通常より1回多く敵部隊を攻撃できる

形勢逆転の切り札
外交カード全データと効果的な使い方

三國志インターネットの重要な要素に、外交カードがある。使い方によっては、絶体絶命の窮地を脱したり、敵を弱体化させることもできる強力なシステムだ。ここでは、ゲーム中に登場する全カードのデータとそれぞれの有効な使い方について紹介する。

外交カードの使い方が勝敗を分ける

外交カードは、三國志インターネットならではのシステムだ。通常のネットワークゲームでは、プレイヤー間の関係がそのまま外交に反映されやすく、緊張感は少ないだろう。しかし、三國志インターネットでは、カードの切り方次第で敵が味方に、味方が敵に変わるため、常に緊張感がある。また、交渉の種類によって、使者に得手不得手もある。自分の要求を通すためには、どの相手に、どのカードの組み合わせで、だれを使者に立てればいいのかを考える必要があり、ゲーム性も高い。

外交は「信用度」とも関係しており、相手の要求をすんなりのめば信用度が上昇する。同一の君主に複数の外交が持ち込まれた場合、信用度の高い順番で処理されるため、信用度が低い君主からの矛盾する要求は無条件で却下となる。宣戦布告しないで攻め込むなど、外交を無視した行動は、大幅に信用度を下げる。当然、戦功ポイントも下がるので注意しよう。

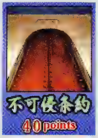
過保護なぐらい補助カードをつけて外交交渉をさせてみた。相手の君主が抵抗を試みると、このような交渉画面に変わる。カードのポイントと担当武将の能力値で交渉が決する

外交カードは黒や緑と併せて使え

同盟や戦争など、ほかの君主との外交関係を変更するためのカード。ポイント（カードの強さ）が低いものが多く、強制力は弱い。黒カードや緑カードなどを追加して使うと、交渉相手の君主に拒否カードを使われても要求を通しやすい。重ねて出して、効果を強くできる。

宣戦布告
ポイント=100
対象の君主との関係を戦争状態にする

停戦協定
ポイント=30
対象の戦争中の君主との関係を通常にする。領内にいる敵の部隊を強制解体する



不可侵条約
ポイント=40
対象の君主と不可侵同盟を結ぶ

攻守同盟
ポイント=40
対象の君主と同盟条約を結ぶ

条約破棄
ポイント=50
対象の攻守同盟または不可侵同盟の関係を通常に戻す

宣戦布告　条約破棄
ポイント=50
宣戦布告にも条約破棄にも使える

友軍援助
ポイント=40
対象の君主に金、米、兵士を援助する。信用度が大幅増

拒否カードは重ねて使え

要求を断る場合に使用する。青カードと同様、何枚も重ねて一度に出すことが可能である。もちろん、黒カードを使ってのポイント補助も可能。戦争の準備が整っていないときの宣戦布告に対する拒否、金や米の援助要求などを拒否する場合に使うことになるだろう。徹底拒否は、いざというときのために1枚手元においておきたい。

拒否
ポイント=40
通常の拒否カード

徹底拒否
ポイント=80
拒否の2倍のポイントがある。何枚か重ねて使えば、相手の君主がよほど強力なカードを使わない限り拒否できる

使者捕殺
ポイント=100
究極の拒否。相手の提案や計略を拒否しつつ、外交の使者となった武将を殺そうとする。信用度が大きく下がる

多様な用途のある計略カード

物資を要求したり、青や赤カードの補助として使うことができる。青カードの補助として使う場合、「同盟を締結してくれれば米を差し上げます」というような意味になる。ポイント数が加算されるため、青カードの外交要求を通しやすくできるのだ。もし、要求された金や米を支払えないときは、信用度が下がる。

金に困ってそうな君主に、緑カードを使って物資を要求して信用度を下げる戦略も使える。逆に、相手が金や米に余裕があるかどうかを探るのにも使える。カードの効果そのものは物資や武将の無心だが、使い方は計略そのものである。

武将の援助
ポイント=40
一定以上相性の悪い武将をもらう(補助の場合はあげる)

米の援助
ポイント=20
米をもらう(補助の場合はあげる)

金の援助
ポイント=20P
金をもらう(補助の場合はあげる)

兵の援助
ポイント=30
いちばん多い兵科の兵をもらう(補助の場合はあげる)

駆虎呑狼
ポイント=0
対象の君主に一定以上相性の悪い配下武将がいる場合、独立を促す

レアカードは簡単に手放すな

持っているだけで効果があったり、強力な効果を持つので、手に入れたら手放したくないカード。レアカードと呼ばれているだけに、これらのカードを手に入れることはまれだ。カードの入れ替えなどは、手持ちのカードが悪いときやほかの武将のカードに強力なレアカードが含まれていそうな場合に使う。白カードを補助として使うと、ポイントが高いため要求が通りやすい。

玉璽
ポイント=300
持っているだけで戦功ポイントが加算される

赤兎馬
ポイント=100
持っていると、配下の最も武力の高い武将の武力を高める

倚天の剣
ポイント=100
持っていると、配下の最も統率力の高い武将の統率力を高める

孫子の兵法
ポイント=100
持っていると、配下の最も政治力の高い武将の政治力を高める

手札の総入替
ポイント=0
全プレイヤーの外交カードをすべて新しいカードと入れ替える

手札の入替
ポイント=0
自分の外交カードを白カード以外すべて新しいカードと入れ替える

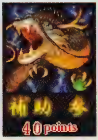
皇帝の勅書
ポイント=200
どうしても通したい要求または拒否のための補助カードとして使う

ここぞというときの補助カード

黒カードは単体では使えないが、青、赤、緑カードの補助としてポイントを高めるために使う。頼りない武将に外交を任せる場合などに補助として使用するのもよいが、基本的には「どうしても通したい要求」のために使うほうが効果的だろう。

補助 壱
ポイント=10
交渉時に10ポイントの加算

補助 弐
ポイント=20
交渉時に20ポイントの加算



補助 参
ポイント=40
交渉時に40ポイントの加算

大事なカードを捨てられないためには

プレイヤーは5枚のカードを手持ちのカードとして所持でき、カードを使用すると戦闘フェイズの終了後に1枚補充される。しかし、カードを5枚所持したまま使わなかった場合には、いちばん左のカードが捨てられ、新しいカードが右端に追加されることになっている(白カードは捨てられない)。将来使う予定のあるカードが左端になった場合は、ほかのカードを使うか捨てるなどして4枚以下にする必要がある。

時間制限付き同時ターン制の三國志インターネットで必要以上の操作を強いられることは、強力なカードを持っている優位性を弱めることになる。カードは種類も多く、組み合わせなども複雑なため、有効に生かす方法を日ごろから考えておこう。

リンクゲートを使った ネットワーク機能が追加され プレイヤー同士の交流が楽しい

LUNATIC DAWN III ルナティックドーン III

決められたストーリーが用意されていない自由なプレイスタイルを引き継ぎ、新たにネットワークプレイが追加された「ルナティックドーン III」。より楽しみ方が増えた本格派RPGの特徴と冒険の助けとなるデータを公開。

ゲーム世界に大きな影響を与える三つの属性

「ルナティックドーン III」(以下、LD III)では、新たに属性という要素が大きくとりあげられている。三つに分類される属性について、それぞれ説明しよう。これら三つの属性は、プレイヤーの行動によって常に変化していき、その属性の強さで、世界がどのような雰囲気を持つのかが決定される。また、この属性は魔法の効果に影響を与えるため、モンスターに対しての魔法攻撃などの効果にも表れるだろう。

信仰属性

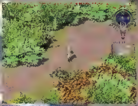
神に対する信仰属性には、「秩序のオーダー」「混沌のケイオス」「光のスパーク」「闇のムーン」の四つの種類がある。プレイヤーの世界であるホームワールドは、プレイヤーの属性によって変化する。その強さにもよるが、例えば、オーダーの属性が強ければ秩序ある世界となり、ムーンの属性が強ければ悪行が横行する世の中へと変化する。

精霊属性

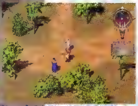
ホームワールドの気候を変化させる属性。「火のサラマンダー」「風のシルフィード」「地のノーム」「水のウンディーネ」の四つの種類に分かれている。シルフィードの属性が強くなると世界が寒冷化したり、ノームの属性が強力なら世界に占める砂漠の割合が高くなる、といった影響がある。

物質属性

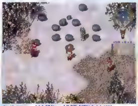
ほかの属性と異なり、「魔法」「機械」の2種類だけとなっている。それぞれの世界で、魔法が重んじられているのか、それとも機械に頼っているのかといった世界観が変化する仕組みになっており、プレイヤー自身が武器を好むのか、魔法を好むのかによって変化することになるだろう。



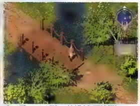
平均的な状態(温暖地帯)



サラマンダーが強い状態(高温地帯)



シルフィードが強い状態(寒冷地帯)



ウンディーネが強い状態(多雨地帯)

ノームが強い状態(乾燥地帯)

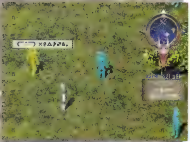
リンクゲートから移動できる平行世界とほかのホームワールド

リンクゲートでは、LD IIIからの新機能の一つであるネットワーク機能を使って、ほかのプレイヤーのホームワールドを訪問したり、自分のホームワールドに来てもらうことができる。気の合った友達と一緒に冒険を楽しんだり、難しいクエストをクリアする手助けになるなどの、さまざまな利点があるはずだ。また、「キャンペーン編集」で作成した、オリジナルのクエストを友達にプレイしてもらうこともできるので、ぜひ活用してほしい。

リンクゲートから飛べる世界は、ほかのプレイヤーのホームワールドだけではなく、人間とは異なる種族の住む平行世界がある。例えば、「線の人の世界」といった世界。これは、知恵の輪のような線の形をした人々が生活を営んでいる世界で、話している言葉も意味が理解できない。

ほかにも、「ドワーフの世界」といったものがある。ここはファンタジー世界ではおなじみの、ドワーフが住んでいる世界だ。ドワーフの合成屋では、通常では不可能な合成ができる。

また、どちらの世界に住んでいるNPCもパーティメンバーにすることが可能であり、ちょっと変なパーティーを作ることができる。一風変わったLD IIIの世界を楽しめるだけでなく、新たな探求心を満たしてくれることだろう。



まるで、いたずら描きのような線の人たち、話している言葉も、ご覧のとおり理解が困難だ

ドワーフの世界では特殊な合成が可能だ。ほかでは手に入らないアイテムが見つかるかも

ルナティックドーン初心者のための キャラメイク指南とクエスト攻略

LDⅢでは、自由な行動ができるために、はじめに何をしていいのか分からないプレイヤーも多いだろう。ここでは、戦士に比べて難しい魔法使いの育て方と、簡単にできるクエストの達成方法を解説しよう。

魔法使いを目指す キャラクターメイキングのテクニック

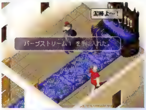
三つのスキルに重点を置く正攻法

初期設定の状態では、お金もなければスキルも貧弱である。にもかかわらず、低いレベルの魔法でもそこそこの値段が張るので、魔法使いのキャラクターを育てるのはなかなかつらい。そこで、「攻撃」「防御」「敏捷」の三つのスキルに重点を置き、手ごろなモンスターを肉弾戦で倒すことができるようなキャラクターを作成しよう。お金がたまってきたら魔法を買い集め、そこから魔法使いとしての人生を歩むのが比較的早道になるだろう。

魔法のスキルにはポイントを割り当てずに、戦闘に役立つスキルを上げておく。魔法は後から上げていけばいい

どうしても魔法を唱えたい人に

中には、意地でも最初から魔法を唱えたいプレイヤーもいるだろう。そこで、少し特殊なやり方を紹介しておこう。まず、キャラクター作成の段階で魔法重視のスキルにしておく。そして、ゲームが始まったら、魔法を売っているNPCを見つけて、彼らから盗みを働くのである。この方法で、ある程度の魔法の護符を手に入れることができる。ただし、その際に盗みが発覚してしまうと、犯罪者としてその町を追われることになり、つかまった場合にはその場でエンディングを迎えることになってしまうので、覚悟しておいてほしい。無事に護符を手に入れることができれば、魔法を使ってモンスターを倒し、金を稼いで、次々と新しい魔法を手に入れることができるはずだ。



魔法の護符を盗むのには成功したが、相手に気付かれてしまった。早く逃げないと衛兵がやってきてしまう

LDⅢの基礎となる初心者クエストガイド

クエスト(依頼)の達成に悩んでいるプレイヤーのために、基本的なクエストの達成方法を解説しよう。

クエストを受けるには、酒場に行き、依頼の一覧を見てみよう。その中から、自分のこなせそうな、または報酬を手に入れたいクエストの詳細を確認し、依頼主の元へ出向くことになる。

クエストは、大きく分けて2種類のパターンが存在する。一つは、依頼主と直接交渉して依頼を受けるパターン。もう一つは、モンスターが発生したから何とかしてほしいなどの愚痴に対し、自分から解決のために働いて報酬を受け取るパターンだ。これらのクエストが発生する条件はあくまでランダムであり、時間の経過や、いくつかのクエストの解決などが新しいクエストが発生するかぎとなっている。

最初のうち、キャラクターはとても貧弱であるため、自分の力量に見合わない依頼を引き受けてしまうかもしれない。クエストの途中で挫折し、その生涯を終えてしまうのはあまりにも悲しい。そうならないためにも、初期に達成可能なクエストのうち、代表的な2種類のクエストのクリア手順を紹介する。

宅配クエストの手引き

最初に説明するのはLDシリーズの名物とも言える宅配クエストのクリア方法だ。どのようなクエストの依頼も、まずは酒場に届くので、詳細を確認して依頼主のところまで出かけよう。依頼主の場所が分からない場合には、酒場にいる情報屋から10GPで大まかな場所を聞くことができる。情報屋を活用することは、すべての場面で重要になるだろう。

依頼主を見つけ、話し掛けると依頼の交渉が始まる。情報を聞き、その内容を確認した上で承諾しよう。今回の依頼は、手紙をある人物のところまで持っていくことだ。このアイテムが手紙でなく、金目の物だった場合、ネコババし私腹を肥やすことも可能だ。ただし、そのときは犯罪者となってしまい、街を追われることになる。今回は手紙という金目の物でもないので、素直に宅配先まで持って行くことにしよう。

常に問題となるのが、届け先の人物がどこにいるのか分からないということだ。時間をかけたくない場合は、酒場の情報屋から所在を聞くのがいちばん手っ取り早い方法だ。余裕があるようなら、適当に歩き回るというのも悪くないかもしれない。届け先の人物の所在を聞き出したら、そこまでわき目をふらず、一目散に走る。目的のNPCに話しかければ、アイテムの受け渡しは自動だ。返事をもらったことを確認したら、依頼主のところまで戻って報酬を受け取り、クエスト完了。

ちなみに、筆者は目的の人物を見つけたまではよかったが、目の前で彼がモンスターに気絶させられてしまい、しばらくの間依頼を達成することができなかった。こういった特殊な事件が起こるのもLDⅢならではだ。

依頼主のところまで出向き、直接交渉。今回の依頼は手紙をユードラという人物に手渡すことだ

報酬を受け取ったら無事クエスト終了。手に入れたお金で必要な物資を買い足そう

モンスター退治クエストの手引き

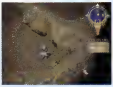
スキルのポイント配分による影響はかなりあるものの、初期のクエストの中でクリア可能なものの一つが、このモンスター退治だ。

退治系のクエストも、宅配のときと同様、最初に酒場へ行って情報を得ることから始まる。依頼主から正式に依頼を受ける必要がないので、情報にあったダンジョンなどの場所に直接行って、その一帯に巣食うモンスターを一掃しよう。その後、情報で確認した依頼主のところに出向けば、報酬を受け取ることができるはずだ。

キャラクターメイク時のスキル配分がそれなりであれば、初期装備でもコックローチやキャリオンクローラなどのモンスター程度は、それほど苦もなく退治できるはずだ。その上、ダンジョンに眠っている宝箱からアイテムを発見し、それなりの収入を得ることもできるだろう。

途中で投げ出すことができるので、気楽に挑戦できるが、死と隣り合わせの危険なクエストだ。

モンスターが住みついたという依頼が掲示されている。まずはこの場所を聞き出し、現地に直行すべし



モンスターを倒してながら、宝箱に隠されたアイテムを手に入れていこう。無事に退治できると「魔物の気配が消えた」というメッセージが出る

依頼主のところに行き、モンスターを退治したという話をすればOK。これでクエストは終了し、報酬がもらえる

冒険に役立つ知識が一目で分かるデータ一覧

危険な冒険を進めていく上で、アイテムやモンスターの知識は欠かすことが出来ない。基本的な魔法やアイテムの値段と効果、モンスターの特徴と弱点を紹介するので、ゲームをするときに手元に置いて役立ててほしい。

薬系アイテム一覧とアイテム合成

冒険を進めていく上で、必ずお世話になるのが回復系の薬アイテム。薬草がなければ、キャラクターはすぐに倒れてしまい、冒険どころではなくなってしまう。価格はあくまで基本の価格で、世界の発展度によって値段は変動するから、同じアイテムでも安く買えたり、高くて買えない場合もあるだろう。

また、フィールド上に落ちていたり、生えていたりするアイテムを合成することによって、効果の強い薬や、パワーアップされた武器に変化させることができる。ここで紹介できるものは、まだほんの一例でしかないが、容易に想像のつくものや、ちょっとした発想の転換で合成ができるパターンもある。合成したものをさらに合成することも可能だ。

ただし、合成には多少の料金がかかるので、手持ちのお金には多少の余裕がほしいところだ。

一見役に立たない毒キノコも、薬草と合成することで、HPを回復するピアロアンプにすることができる。合成前にどんなアイテムができるのかを確認することも可能なので、自分の欲しいアイテムを合成しよう

アイテム合成の例

アイテムA	アイテムB	合成結果
薬草	青きのこ	ピアロアンプ
マンドラゴラ	毒きのこ	毒薬
ナイトシェイド	きのこ	毒きのこ
ショートソード	ロングソード	ブロード・ソード
ハンティング・ナイフ	ブロード・ソード	クレイモア
ハンティング・ナイフ	水の杖	青銅の杖
毒薬	ダガー	毒ダーツ

薬系アイテム一覧

名称	基本価格	解説
灰	0	効果なし
薬草	100	HPが少々回復する
マハアンプ	200	
きのこ	500	HPがある程度回復する
バイオレット	500	
ブラックリリィ	500	
ロートス	500	
ピアロアンプ	800	
赤きのこ	500	HPが回復するか毒状態になる
ラクスアンプ	2,000	HPが全回復する
マンドラゴラ	100	MPが少々回復する
マハライザー	200	
ダンデライオン	500	MPがある程度回復する
ナルキッソス	500	
ピアロライザー	800	
ラクスライザー	2,000	MPが全回復する
青きのこ	800	HP、MPが回復するか気絶する
エリクサー	8,000	HP、MPを全回復する
毒きのこ	200	毒状態になる
毒薬	200	
毒消し薬	200	毒状態を治す
スコルピン	200	まひ状態になる
白きのこ	200	
レオピン	200	まひ状態を治す
コンシオン	200	混乱状態になる
ナイトシェイド	200	
ロートスの実	200	
ディソーダ	200	混乱状態を治す
ファイザー	500	毒・まひ・混乱状態をすべて治す
レベック	800	攻撃封じ状態になる
ブレベック	800	攻撃封じ状態を治す
アンチドーテ	800	魔法封じ状態になる
ディスペラード	800	魔法封じ状態を治す
デュアルガード	1,500	攻撃・魔法封じ状態をすべて治す

モンスターの対処法

アイテムに付与された属性は、それぞれのモンスターに対して相性があり、戦闘において効果が発揮される。武器の持っている属性が、モンスターの苦手とするものならば、属性の影響が強ければ強いほど、より多くのダメージを与えることができる。また、モンスターの持つ特殊攻撃や追加の効果も紹介するので、事前に薬や防御アイテムを用意しておこう。

モンスターの攻撃方法と苦手とする属性

モンスター	名称	通常攻撃	特殊攻撃	追加効果	多少苦手な属性	特に苦手な属性
	キャリオンクローラ系	触手	なし	防御DOWN	混沌	土
	ゴースト系	なし	魔法	魔力DOWN	秩序、混沌、光、闇	機械
	バット系	かむ	音波	なし	風	闇
	スネーク系	かむ	なし	毒	土	風
	ミミック系	かむ	なし	攻撃封じ	土	風
	スライム系	体液	なし	毒	土	機械
	コックローチ系	かむ	なし	なし	混沌	秩序、混沌、光、闇
	デーモン系	なし	魔法	攻撃DOWN		闇
	スケルトン系	剣	なし	気絶	火	土
	ゾンビ系	殴る	なし	なし		秩序、混沌、闇
	トロール系	殴る	なし	なし		土
	リザードマン系	剣	なし	攻撃DOWN	風	水
	ガーゴイル系	引っかき	魔法	混乱		混沌
	ハーピー系	引っかき	音波	敏捷DOWN	混沌	風
	ドラゴン系	ブレス	魔法	防御DOWN	闇、水	混沌、火

:秩序 :混沌 :光 :闇 :火 :水 :風 :土 :機械

信仰属性によって異なる魔法

LD IIIの世界では、4人の神と四つの精霊の力を使って魔法を発動している。そのため、信仰属性と精霊属性の組み合わせで、さまざまな魔法が使えるようになる。表を見てもらえば分かると思うが、信仰する神によって魔法の系統が分かれている。魔法は教会に売っている護符や、所持している武具に付加することによって使えるようになる。

魔法の種類と傾向

信仰	特徴	精霊属性	発動魔法名
秩序神	攻撃系魔法、敵単体に対して有効	火	フレイムアロー
		水	アクアバレット
		地	グランドネイル
		風	エアーダガー
混沌神	攻撃系魔法、広い範囲に有効	火	フレイムダンス
		水	アクアブレーク
		地	グランドシェイク
		風	エアーバースト
光神	HP回復／MP回復／ステータス異常回復	火	聖なる炎
		水	清めの水
		地	地の祝福
		風	風の衣
闇神	相手をステータス異常にする／能力吸収系	火	闇の炎
		水	邪なる水
		地	奈落
		風	狂気の風

値段と効果を確認しよう 装備アイテム一覧

一人前の冒険者は、普段着のままダンジョンに向かったりはしない。普通は、使いなれた武器を選んで、身につけているものだ。値段が高くて、なかなか手に入らないものもあるだろうが、LDⅢの世界にはさまざまな種類の武器が用意されているので、プレイヤーがそれぞれ好みのものを見つけてほしい。属性を付加していけば、よりなじんだものになるだろう。

攻撃力が強大なグレートアックス。ショートソードの7倍の威力だ

戦闘では役に立たないコールドチェインだが、これを手に入れてショップに売れば当分お金には困らないだろう

装備アイテム解説一覧（武器）

名称	種別	攻撃	魔法	防御	敏捷	基本価格	解説
レザー・グローブ	素手	10	0	0	0	1,000	皮製の手袋
ダガー		10	0	0	0	2,200	投げナイフ
毒ダーツ		15	0	0	0	3,700	当たると毒のダメージ
手裏剣		20	0	0	0	4,200	いにしえの国から伝わったとされる武器
鉄の爪		20	0	0	0	4,800	甲の部分に鉄の爪がついたグローブ
ハンティング・ナイフ		25	0	0	0	6,300	狩猟のために作られた軽い剣
ブラス・ナックル		50	-200	-10	0	6,600	いわゆるメリケンサック
炸裂玉		30	-200	-10	-10	6,800	一定距離飛んだ後、炸裂する玉
キャッツ・ネイル		30	0	0	-10	8,600	アイアン・ネイルの強化改良版。当たると毒のダメージ
ブーメラン		30	0	0	0	1万1,200	いにしえの狩猟民族から伝わった武器。特徴的な形状をしている
マン・ゴーシュ		40	0	0	0	1万4000	接近戦で敵の剣を受けるための剣。切るにも突くにも適している
ベア・ナックル		50	0	0	-20	1万6,200	キャッツ・ネイルの強化改良版。当たると毒のダメージ
ショートソード	片手剣	20	0	0	0	4,800	ノーマルな短剣
ロングソード		30	0	0	-10	6,200	ノーマルな長剣
クックリ		30	0	0	0	7,400	曲刃の剣
ブロード・ソード		40	0	0	-20	8,200	幅広な刃を持つ長剣
フォールーション		35	0	0	0	9,000	なたのような片刃で幅広の剣
クレイモア		50	0	0	-40	1万1,000	柄の部分がVの字になっている剣
ハンド・アックス	片手斧	30	0	0	-10	5,800	短い柄のおの。戦闘に使われることは少ない
ストーン・アックス		40	0	0	-10	8,800	石製のおの。小さくて重い
フランシスカ		40	0	0	0	1万3,900	比較的ポピュラーな戦闘用のおの
ハチェット		70	0	0	-20	2万3,200	小型のおの。特徴的な先端部の重さを利用して使用する
トマホーク		80	0	0	-50	4万2,500	インディアンが使用していたおの。まひを回避できる
ブージ	両手剣	40	0	0	0	1万2,000	おののような柄が特徴
バスタード・ソード		60	0	0	-60	2万3,600	両手用の重い剣
グレート・ソード		85	0	0	-50	4万2,800	刀身が2メートルに達する大剣
ダブル・アックス	両手斧	40	0	0	-50	7,000	ポピュラーな両手おの
薙刀		25	0	0	20	7,800	いにしえのやり。竜を呼び寄せると言われている
ライト・アックス		35	0	0	0	9,100	軽めに作られた両手おの
ブロード・アックス		80	0	0	-80	28,000	幅広な刃を持ったおの
グレイブ		50	0	0	-20	1万4,000	巨大で鋭い切れ味の刃が特徴
フォーシャール		55	0	0	-10	1万8,000	柄に美しい装飾が施されたポールウェポン
ハルバード		70	0	10	-40	2万6,000	全長3メートルに達する大おの
バトル・アックス		100	0	0	-100	3万4,000	ドワーフが好んで使うといわれる戦闘用のおの
グレート・アックス		140	0	0	-200	5万8,000	三日月型の巨大な刃が特徴的な大おの
炎の杖	杖	10	50	0	0	4,400	木製のつえ。ファイアーアローレベル1が使用できる
水の杖		15	60	0	0	5,400	アクアバレットレベル1が使用できる
鋼の杖		60	20	0	-50	9,000	魔法効果10%増加
青銅の杖		40	80	0	0	1万8,000	青銅でできたつえ。殴られると結構痛い
大理石の杖		45	100	0	0	2万4,000	装飾品の意味合いが強いつえ
クロスボー・ライト	ボーガン	20	0	0	30	9,600	軽量型のクロスボウ。威力は弱い
クロスボー		25	0	0	20	1万1,000	普通のクロスボウ
火縄銃	銃	50	-200	-10	-50	1万6,000	旧式の銃。連射はできない

装備アイテム解説一覧（防具）

名称	種別	攻撃	魔法	防御	敏捷	基本価格	解説
麻のローブ	ローブ	0	10	6	-5	2,800	麻で出来ている普通のローブ
サバイバル・ローブ		0	15	10	-10	3,800	少しはましなローブ
カソック		0	20	14	-10	6,000	司祭用の礼服
チェイン・ローブ		0	-20	30	-40	6,000	鎖で編まれたローブ。重い
ハードレザー・ローブ		0	10	17	-20	6,600	頑丈な革製のローブ
レザー・ローブ		0	25	12	-10	7,000	革製のローブ
フェルト・ローブ		0	12	15	-5	7,200	フェルト職人が作ったローブ
スタッディローブ		0	20	16	-12	8,800	頑丈なローブ
レザーアーマー	革鎧	0	0	8	-5	3,400	皮のよろい
キルボアール		0	0	12	-10	4,800	厚手の皮よろい
ハードレザーアーマー		0	-10	20	-30	6,400	ハードな革よろい
リングアーマー	鉄鎧	0	-15	24	-50	7,200	ノーマルなリングメイル
ラメラーアーマー		0	-10	26	-20	1万0,600	なめした革を何層か重ねたよろい
エルブンチェイン		0	20	10	20	1万7,200	セラミック職人が作った軽いよろい
ブロンズアーマー		0	-40	46	-90	1万8,800	青銅のよろい
プロテクトアーマー		0	-20	40	-60	1万9,200	守護殻
スケイルアーマー		0	-20	44	-50	2万1,400	ドラゴンの鱗でできているよろい
チェインメイル		0	-30	45	-10	2万7,700	鎖かたびら
コールドチェイン		0	0	0	0	3万2,000	全体に宝石で装飾してある。よろいとしては役に立たない
ウッド・シールド	小盾	0	0	4	0	1,800	木で出来た盾
バックラー		0	0	6	-5	2,200	円形の盾。ウッドシールドよりは頑丈
スモール・シールド		0	-5	8	-15	2,600	青銅で出来た盾。バックラーよりは頑丈
スケール・シールド		0	-5	10	-5	5,800	ドラゴンのうろこで出来た盾。軽い
アイアン・シールド		0	-10	12	-25	6,000	鉄で出来た盾

フレームアロー レベル3
秩序神の火属性の魔法。青い光の矢が敵に向かって飛んで行き、当たったところでさく裂する

フレームダンス レベル1
混沌神の魔法は、広範囲に効果がある。狭い場所でたくさんの敵がいる場合に有効だ

徹底攻略第3弾
終わりなき旅への扉がついに開かれた

完全ネットワーク仕様RPG「EVERQUEST」がついに発売された。明確な職業分けとレベルアップシステムを採用し、パーティープレイが大きな魅力となるEVERQUESTは、ネットワークRPGの新しい波となるに違いない。本誌では、すでにキャラクター作成、パーティープレイについて特集してきた。今回は大幅にページ数を増やし、Zone、アイテム、魔法について徹底的に紹介しよう。

Norrathが手に取るように分かる
全64のZoneマップすべて見せます

各Zoneの解説の前に知っておきたいこと

「EVERQUEST」(以下、EQ)の世界は、Zoneと呼ばれる多数のエリアで構成されている。各Zoneは箱庭のような固有の世界となっており、数々の冒険が待ち受けているのだ。注意してほしいのは、まっすぐ走ればほかのZoneへ行けるわけではないということ。多くの場合、出入り口となる場所が定まっているので、旅をするには各Zoneの知識が不可欠となる。ここでは、全部で64あるNorrathのZoneをくまなく紹介していく。旅のガイドとして参考にしてほしい。

Zoneマップの見方

Zoneマップは実用性を考慮し、方角を合わせることを主眼に作成した。ただし、ダンジョンInfected Pawなどのように、Zoneの中央に出入り口を持つような特別なケースは、Zoneを結ぶ線をオレンジ色で示してある。各Zoneは、

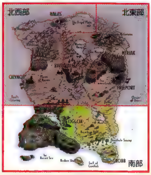
フィールド=緑
街=青
ダンジョン=赤

の3色で色分けした。ダンジョンのZoneは、入った途端に襲われるケースがあるので注意してほしい。
Zoneは厳密に言うと三つの名称を持っているが、ここでは最も一般的な名称を採用した(そのZoneで/whoコマンド[本誌4月号参照]を使うと示される名称)。かっこ内には省略表記を載せたので、ほかの人がどこにいるか調べる際に参照してもらいたい。
なお、各職業も省略表記しており、次の表に対応している。

Classの省略記号

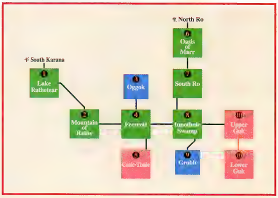
Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

Antonica南部



Evil系種族のホームグラウンドであるAntonica南部は、Norrathの中では秘境の部類に属する。Cazic-ThuleやGukなどのダンジョンもハイレベル向けなので、通常の種族でプレイすると、なぞの多い興味深い地域となるだろう。

Antonica南部のZoneマップ



©1999 Sony Computer Entertainment America Inc.
All Rights Reserved.

EVERQUESTに関する今回の記事は、ベータテストPhase4で得た情報によって作成されています。

① Lake Rathetear (lakerathe)

Giant Skelton、Spectre、Cyclops、Griffinなどが多数生息しており、秘境と呼ぶにふさわしいZoneだ。OgreやTrollの街に近いこともあって、ほかの種族の姿を見かける機会は少ない。Combineの武器を販売しているGypsyキャンプがある。

② Mountain of Rathe (rathemtn)

OgreやTrollの街に近いため、ほかの種族はあまり立ち寄る機会がない。NPCは比較的強く、Giant skelton、Spectre、Cyclops、Griffonなどが多数いる(レベル30以上のパーティー向け)。また、Combineの武器を販売しているGypsyキャンプもある。

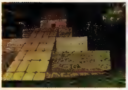
人間の背丈の3倍はあろうかというGiant skelton Butcherblock Mountainsにいるものとは別種で、倒すのは難しい(レベル30代前半向け)

③ Oggok (oggok)

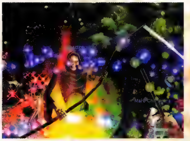
谷間の集落という印象を受けるOggokは、Ogreの故郷である。横穴がいくつも伸びているが、メインの道がはっきりしているため、あまり迷うことはないだろう。Ogreでプレイしていると気が付かないが、すべての建物がとにかくでかい。ギルドはSHD、SHM、WARがある。

④ Feerrott (feerrott)

亜熱帯の景観を持つFeerrottは、Ogreの庭となるZoneだ。非常に多くの種類のLizardmanが生息し、南西には彼らの根城であるダンジョンCazic-Thuleが存在する。また、このZoneにはSpectreによって守られている場所があり、異世界Fear-Planeにつながる扉があるとのうわさが絶えない。



マヤ文明をほうふつさせるLizardmanの神殿。Feerrott南西にはこうした遺跡がいくつもあり、その奥にダンジョンCazic-Thuleへの入り口がある



Feerrottにあると言われる異世界への扉を求めて果敢にも挑戦したが、次々現れるSpectreの前にあえなく撤退。真相は未だなぞのままだ

⑤ Cazic-Thule (cazicthule)

Phase3後期に整備され始めたダンジョンで、Lizardmanの巣くつとなっている。種類が多いため、レベル12前後から倒せる敵もいるが、レベル20以上のパーティーの姿が最も多い。レベル20代であれば、Defender、Sentinelあたりが強敵となるだろう。本格的に内部を探索するならば、レベル35前後のパーティーで挑みたい。奥へ続く水路は入り組んでおり、巨大な神殿へと続く。

ダンジョンCazic-Thuleへ入って最初の扉をくぐった場所。画面左に写るHulking Gorillaは、何とレベル30前後は必要な強敵だ

⑥ Oasis of Marr (oasis)

Combineの武器を売るGypsyキャンプがあることや、Sand Giant(レベル30以上のパーティー向け)がさまよっていることで有名。また、東の海岸沿いは仲間を呼ばない性質のCrocodileが生息しており、ひそかなハンティングスポットとなっている(レベル10前後は必要。まれに出現するCrocodileのボスLockjawは強い上に、無差別に攻撃してくるので注意)。オアシスの中心の島にはSpectreが塔を守っており、内部には異世界へ通じる扉があると言われている。

オアシスに浮かぶ小島にはなぞの塔がある。興味にかられて挑む人が絶えないが、無事生還した者の話は聞いたことがない

⑦ South Ro (sro)

北半分が砂漠となっており、南には緑の大地が広がっている。砂漠はSand giantが生息する危険地帯だが、南側にはCoyote、Jackal、Fire beatleなどの比較的容易に倒せるNPCがいる。ただし、Oasis of MarrやこのSouth Roに登場するOrc warriorやOrc priestはレベル20以上でないと倒せない強いタイプなので、気を付けてほしい。

⑧ Innothule Swamp (innothule)

Trollの修行場であるInnothule Swampは、その大半が沼地だ。Trollであれば成長する間にSwimmingのスキルが自然と上がることだろう。ダンジョンGukがあるほか、レベル34のスペルを売るNPCがいる。TrollやOgreでプレイをする場合は、FeerrottやこのZoneでしばらくレベルを上げ、Oasis of Marr、Befallen、Infected Pawなどへ足を延ばすというのが定番だ。

⑨ Grobb (grobb)

Trollの街Grobbは霧に包まれており、見通しがあまり良くない。そのため、さほど広くないのに迷子になりがちだ。街中にはSHMの祭壇や処刑場など、Trollが野蛮であることを印象づけるオブジェクトが多数ある。これを目印に歩くと良いだろう。ギルドはSHD、SHM、WARの三つ。

EQの各種族の街は探索するだけでも楽しい。Evil系の種族の街は訪れるチャンスも少ないので、観光用に新しくキャラクターを作ってみるのもいいかもしれない

⑩-1 Upper Guk (guktop)

Gukは超巨大なダンジョンで、原稿執筆段階で判明しているだけでもtopとbottomの2Zoneがある。カエルに似たFloglokという亜人種のすみかで、水路が多いのが特徴だ。Upper Gukはレベル17以上のパーティー向けだが、Floglokの逃げ足の速さと種類の多さには注意しよう。見た目が同じ上に、名称もFroglok tuk warrior、Froglok gaz knight、Froglok ton warriorといった具合に区別しにくい(tuk、gaz、tonの順で手ごわくなる)。

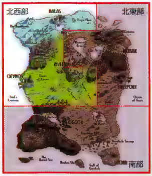
⑩-2 Lower Guk (gukbottom)

最低でもレベル30を必要とするダンジョン。Upper Gukの奥とつながっており、その入り口は数カ所ある。FloglokのUndeadタイプを中心に、Vampire bat、Greater ice bone skelton、Basalt gargoyleなどが現れるが、これはLower GukのNPCの一部でしかないようだ。深部にはFloglokの城があり、レベル40以上のパーティーでも苦戦すると言われている。

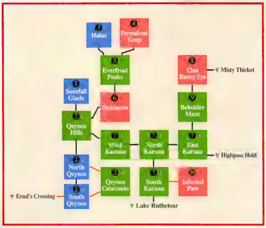
Lower Gukクラスのダンジョンでは、パーティーメンバーが欠けると冒険を中断せざるを得ないほどシビアだ。いかに少数の敵と戦える状況を作るかなど、戦略面が非常に重要となってくる

Antonica北西部

Antonica北西部は、Barbarian、Erudite、Humanなどの種族を中心ににぎわう。初級ダンジョンBlack burrowやInfected Pawに加え、広大なEverfrost PeaksやKaranaがあるため、ベータテストではFaydwerと同じくらい人気の多かった地域だ。その分競争率も高く、いろいろな意味で「Qeynos生まれはたくましい」と言われていた。



Antonica北西部のZoneマップ



① Surefall Glade(qrg)

HumanのDRUやRNGの故郷となる小さな街(Half ElfのDRUやRNGは、こちらかKelethinからスタートする)。ギルド以外にめぼしいものはなく、エリア自体も非常に小さい。滝の裏にはクマの住む洞くつが広がっているが、襲われることはないので、そっとしておこう。

②-1 Qeynos Hills(qeytoqrg)

Antonica西の交通の要所であるQeynos Hillsは、Auction(商談)が盛んなことで知られる。QeynosからSurefall Gladeへ向かう途中のCottage(小屋)は、商談や待ち合わせの人でいつもにぎわっている。レベル3~7前後のハンティングにも適しているが、NPCのNecromancerや動物を攻撃すると襲ってくるNPC「Cros Treewinds」が巡回しているので要注意。

②-2 North Qeynos(qeynos2)

Humanの街Qeynosは南北の二つのZoneから構成され、North Qeynosは街の玄関にあたる。街の北門からQeynos Hillsへ続く平地は、レベル1~4に適したNPCが多数生息しており、初級者には格好のハンティングポイントだ。また、この平地にはギルド(NEC、SHD)のNPCが存在する。街の中には、CLR、MNK、PAL、ROGのギルドがある。

ROGとしてQeynosでスタートしたら、まずCROWSという酒場の中を調べよう。隠し通路があり、奥にはROGのギルドがある

②-3 South Qeynos(qeynos)

South Qeynosには街の主要な機能が集中しており、銀行、商店、船着き場、多数のギルド(BRD、CLR、ENC、MAG、PAL、WAR、WIZ)がある。余談になるが、South QeynosはEQ開発時に最初に作られた記念すべきZoneである(一度街の名前を逆から読んでみてもらいたい)。初期に作られただけあってNPCのリアクションも豊富だ。時間があったら時計台や闘技場と併せて観光に訪れるとよいだろう。

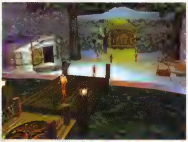
Eruditeの島Odusへ行く船は、西側の港から出ている。現実時間の約15分で一往復しているので、さほど待たずに乗れるだろう

②-4 Qeynos Catacombs(qcat)

Qeynosの下水道であるこのZoneは、通常の冒険者にとっては立ち寄る機会の少ない場所だろう。迷路のような水路がQeynos地下に張り巡らされており、North Qeynosの城門東にある隠し通路や、街中に点在する池、船着き場とつながっている。隠し扉も多く、奥には邪神教徒がいるとうわさされる(THE PLAGUEBRINGER[死の神]を選んだ人向けのギルドらしい)。Swimmingのスキルが必須な上、Pirhrana(ピラニア)など攻撃的なNPCもいるので、探索する場合は注意しよう。

③ Halas(halas)

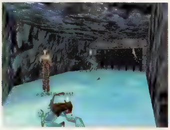
Barbarianの故郷Halasは比較的小さな街だが、迷う心配がないので使い勝手は良い。街の入り口から左に行くと最初の建物が銀行で、逆の右側には商店が密集している(ギルドはROG、SHM、WARの三つ)。初めて訪れた人は驚くかもしれないが、街の入り口とEverfrost Peaksの間は水によって遮られている。渡し船を使用するか、泳いで渡ろう。



Halasを正面から見た風景。手前に見えているのが渡し船で、これに乗れば冷たい水の中を泳ぐ必要はない

④ Permafrost Keep(permafrost)

Everfrost PeaksからダンジョンPermafrost Keepへ行くには注意が必要である。正面玄関である城の内部にはIce giantが複数控えているからだ(倒すには最低でもレベル30以上のパーティーが必要)。城の北西の斜面に裏口があるので、通常はこちらから入ろう。Permafrost Keepはレベル20以上に適したIce goblinのダンジョンだが、深部にはレベル40以上のNPCも多数いる(Ice dragonが存在しているとのうわさあり)。また、Ice goblinにも強力な範囲魔法を使う者がいるので、慎重に進もう。



ダンジョンPermafrost Keepの奥へ進むと、まずこのゲートにたどり着く。ゲートをくぐると左側がIce goblin kingがいる大広間で、正面は地下牢とつながっている

⑤ Everfrost Peaks(everfrost)

極寒の地Everfrost Peaksは比較的大きなZoneで、NPCの生態も多様である。HalasからBlackburrowへ向かう西部は、Ice goblin whelpやGnoll pupなど、初級者に適したNPCが多数出現し、東部にはMammothやOrcが現れる雪原が広がっている。この雪原にはKarg(Wearwolfのpeltやclawをマジックアイテムと交換してくれる)をはじめとするクエストNPCが多数いるほか、レベル29のスペルを売るSkeltonなどもいる。Permafrost Keepへの入り口もここにある。

⑥ Blackburrow (blackburrow)

Qeynos Hills北東に入り口を持つBlackburrowは、Gnollの住むダンジョンで、「西のBB」と呼ばれている。Qeynos育ちであれば、ここのTrainをしのげるようになって、ようやく一人前の冒険者となる(レベル7～17前後向け)。また、Everfrost Peaksへの通り道なので、Barbarianにとっても思い出深いダンジョンとなるだろう。
ちなみに、EQのダンジョンの多くはTrainを引き起こしやすい構造になっている。BBには地上から地下に伸びる長い通路が1本あり、これは地底湖へと続く。この通路や地底湖の周囲にGnollがpop(再出現)するため、うかつに奥へと進むと地上へ逃げる間にさらなるGnollを引き連れていくことになるのだ。強敵はElite guardやCommanderなどで、まれにマジックアイテム(Spiked ColarやOnyx Earringなど)を持っている。

他人のTrainに巻き込まれて死ぬとかなり熱くなる。初心者のころはお互いTrainを作りやすいので、あまり腹を立てないようにTrainを作ってしまった場合は、Shoutで叫ぶのが最低限のマナーだ

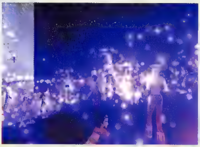
⑦-1 West Karana (qey2hh1)

東西に長く伸びるWest Karanaは、Norrathの中でもトップクラスの広さを誇る巨大なZoneだ。Ogre、Cyclops、Undead、Banditのキャンプがあり、Puma、Mist wolf、Grizzry bear、Hill giantなどがさまよっている。通り抜けたいだけであれば、南側にある川に沿って移動するのが安全だ。

West Karanaは多数のNPCがいるか、中でもこのOgreキャンプは有名、ボスであるOgre chief goondaは、Charmの魔法を使う強敵だ(レベル35以上のパーティー向け)

⑦-2 North Karana (northkarana)

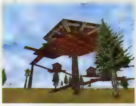
登場するNPCはWest Karanaと似ているが、Grrifinが数多く飛び回っている点が特徴だ。東と南に川を越える橋があるほか、DRUとWIZのテレポート地点があるため、交通の要所と言える。
また、道沿いにはCombineの武器を売るGypsyがいることでも知られている。Evil系の種族でプレイする場合、ここの南の橋から西のZoneはHumanのGuardが多くなるので注意しよう。



仮想世界で結婚するというのは、さほど珍しいことではない。画面はNorth Karanaの南の橋で行われた結婚式の様子

⑦-3 South Karana (southkarana)

ダンジョンInfected Pawがあることで有名だが、ほかのKaranaとは異なる生態を持つ。Centaur、Aviak(鳥人間)の一大生息地をはじめ、運がよければPegasusまで見ることができるだろう。配置も対照的で覚えやすく、Zone中央がInfected Paw、東がHermitのCottage、西がレベル24のスペルを売るNPC、南東がCentaur、南西がAviakとなっている。



South Karana南西にあるAviakの巨大な巣。彼らがどのような種族で、この建物が何であるのか、すべてはなぞのままである

⑦-4 East Karana (eastkarana)

Antonica東西の往来には三つの道があるが、そのうちの二つはここを通過する。ベータテストでは、NPCがまったくいなかったため(未整備だった)、どちらの道も安全だったが、製品版でどのようなNPCが配置されるかが気になるところだ。Highpass Holdへ向かうには橋から東に進み、山沿いの道を登っていく(この道沿いには複数の建物や壁画などがあって興味深い)。Beholder Mazeへは橋から北東へ向かう。

⑧ Clan Runny Eye (runnyeye)

Goblinのダンジョンである Clan Runny Eyeに入ると、まず驚かされるのが画面を埋め尽くす魔法の詠唱メッセージだろう(地下奥深くにいるGoblinの詠唱がすべて聞こえてくるため)。地下への通路は非常に長く、奥にはWarlordやKingがElite guardに守られている(レベル20以上のパーティー向け)。逃げ出すにはあまりにも長い通路だが、マジックアイテム(Blackironシリーズの防具や、Grotesuqe Maskなど)を求めて挑む者が後を絶たない。また、ベータテストPhase 4中盤に別のエリアが整備され、こちらには名前を持つEvileyeなど手ごわいNPCが追加された。

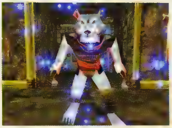
目玉の化け物Evi eyeかさまようC an Runny Eye 範囲魔法が怖いので、早期に決着をつけたい。レベルが上がるに従ってWIZたちの魔法のありがたみが分かる

⑨ Beholder Maze (beholder)

Goblin、Minotaur、Evileyeが生息する荒涼たる地域。Misty Thicketを卒業したHalfingや、Minotaur Axe目当ての冒険者が集うほか、Antonica東西を移動中の旅人が訪れる。通り抜ける際はEvileyeにくれぐれも注意してほしい。強さに差はあるが、一撃で200ポイント近いダメージの範囲魔法を使う者がいる。

⑩ Infected Paw (paw)

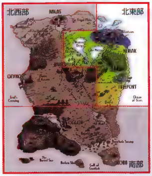
Infected Pawは、Splitpaw gnollのダンジョンで、レベル10～18前後の冒険者に適している。Blackburrowと難易度はさほど変わらないが、往来の手間があるため訪れる人はまばらだ。Qeynosから遠出してみたい初級者やBlackburrowの騒がしさに疲れたら、こちらに寄ってみてほしい。鍾乳洞のようなダンジョン内部には水路がいくつかあり、この中を泳いで行かないとたどり着けない場所もある。強敵のHigh shaman、Commander、Nobleなどからは、Snakeskinシリーズの防具やRuined Totem Staffなどが手に入る。South Karanaで要らないアイテムを売ることは可能だが、食料の購入はWest Karanaまで戻らなければならない。あらかじめ多めに買っておこう。



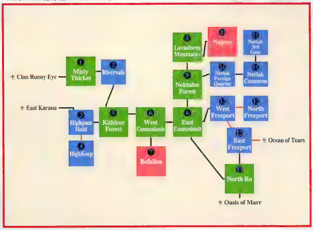
初めての経験となるかもしれないが、Splitpaw shamanやHigh shamanといった敵は、魔法を使うNPCだ、複数の敵の中にこれらがいたら、真っ先に倒そう

Antonica北東部

Freeportを中心に栄えるAntonica北東部は、Dark Elf、Halfling、Humanの故郷である。Faydwerに近いこともあって、異種族混合のバラエティーに富んだパーティーが組めることが多い。また、広大な砂漠や溶岩地帯、深い霧に包まれた森林など、北西部にはない景観も魅力だ。ほかの地域と比べると危険なモンスターが多く、初級ダンジョンがBefallenしかないので、新人にとっては若干難しいかもしれない。



Antonica北東部のZoneマップ

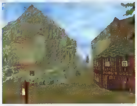


① Misty Thicket (misty)

Halflingの新人でにぎわう緑豊かな盆地。Zoneを東西に隔てる長い防壁が特徴で、東側はレベル1～4前後、西側はレベル4～8前後の冒険に適している。西側にはダンジョンClan Runny Eye の入り口があり、周囲にはGoblinのキャンプが多数存在する。

② Rivervale (rivervale)

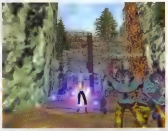
Halflingの街Rivervaleは、当然ながらすべての建物が一回り小さい。メルヘンチックなBGMが流れることもあって、おとぎの国にいるかのような気分にさせられる。街の中心には城と酒場があり、銀行は城の中にある。ギルドはCLR、DRU、ROG、WARの四つ。位置的にAntonicaのほぼ中央にあるため、ここを復活地点(Bound Point)とする冒険者も多い。



Barbarianなどはしゃがまないと入れないRivervaleのお城。内部には銀行があるほか、Halflingの新人向けのクエストNPCがいる

③ Highpass Hold (highpass)

Antonica中央に位置するHumanの砦。作られた経緯が気になるところだが、通り抜けたい旅人にとってはZone内をさまようGnollやOrcがやっかいだ。倒すためには、少なくともレベル15程度必要だが、街のGuardが巡回しているので、そちらに逃げ込むという手もある。Zone内には点在する池の中を調べないとたどり着けない場所があり、ROGギルドやクエストに関連したNPCがいた。



EQの世界のGuardはそれぞれ異なる強さを持っており、「ULTIMA ONLINE」のように一撃でだれでも倒せるわけではない。Guardが助けてくれる場合でもしばらく時間がかかるので、じゅうぶんなHPが必要だ

④ HighKeep (highkeep)

おそらくNorrathの中で最も訪れる人が少ない街だろう。城内部には、銀行や商店に加えて地下牢がある。この地下牢にいる囚人は、襲ってくるくせに反撃するとGuardを呼ぶという荒技を使うので、近寄らない方が無難。お姫様を救出するクエストがあるが、難易度は高いとのうわさを聞いた(ベータテスト時では未完成)。

⑤ Kithicor Forest (kithicor)

深い霧と木々に包まれたKithicor Forestは、危険なNPCが比較的少なく、穏やかなZoneと言える。多数のCottageがあり、食料を売っているNPCもいるので、旅の途中に休憩を取るのもいいだろう。Befallenで手に入れたアイテムを安全に売りたいなら、こちらまで来るのをお勧めする。

⑥-1 West Commonlands (commons)

West CommonlandsとEast Commonlandsは、Hill GiantやGriffinが多数うろついている危険なZoneだ。どちらのZoneにも、Orc、Bandit、Undeadのキャンプが存在するが、目の前の敵に夢中になっているとHill Giantとご対面という事態が多々ある。このWestにはダンジョンBefallenへの入り口があるほか、北部にWear Wolf(倒すにはレベル25前後必要)が現れる点が特徴だ。

「いつか殺したいNPC」のトップに挙げられるのは、おそらくこのHill Giantだろう。気が付いた時には殺されていたというぐらい強い。でかいので遠くから見つけやすいのがせめてもの救いか。見たら逃げろ

⑥-2 East Commonlands (ecommons)

Freeportでスタートすると最初に足を延ばすZoneだが、前述のように危険が多い。ベータテストでは三つあるInn(宿屋)の位置を把握し、見知らぬ者同士でもGriffinなどを見かけたらShoutでその位置を知らせあっていた。南の斜面にある洞くつはダンジョンではなく、North Roへの抜け道である。Dark Elf、Trollなどでプレイする場合は、こちらを使えばFreeportに近寄らずとも南北の往来は可能だ。また、この通路の途中には、WellBalanceという新しいタイプの武器が販売されている。

Freeport育ちであれば、ほとんどの人がこのGriffinに一度は殺される。復しゅうするためにレベルアップに燃える人も続出?

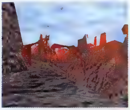
7 Befallen (befallen)

UndeadとNecromancerが多数出現する初級ダンジョン(レベル8～22前後向け)。ダンジョンの構造は、かぎの掛けられたドアによって三つのレベルに分けられている。かぎは各レベルにいるNPCのSHDが持っており、倒す実力がなければ先に進めない仕組みだ。これらのSHDからは、マジックアイテム(Bone Blade Craymore、Barbed Armsなど)も手に入れることができる(かぎ+アイテムということで競争率は高い)。MummyなどDiseaseの特殊攻撃を使うNPCが多いので、パーティーにCLRは必ずほしい。

Befallen探検の目安としては、レベル12以上で第2階層、レベル16以上で第3階層となる。もちろん、画面のように多数のNPCに襲われるので、パーティーで挑もう

8 Lavastorm Mountains (lavastorm)

辺境の地Lavastormは溶岩があちこちで噴出しており、この中に落ちるとダメージを受ける。死ぬと装備の回収は不可能に近いので、うかつに走り回るのは避けたい。二つのダンジョン(一つは現段階で未完成)への入り口を持つほか、レベル44のスペル、Blunt系のCombine Weaponを売るNPCがいることで知られている。生息するNPCは、Fire DrakeやElementalなど中級者向け(レベル15～20前後)のものが多い。



Lavastorm Mountainsで多く見られるFire Drake。それほど強くないが、Breathによる攻撃もある。溶岩地帯に注意して戦おう

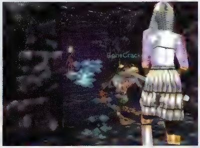
9 Nektulos Forest (nektulos)

Dark Elfにとってはスタート地点にあたり、初級者の間はここで過ごすことになる。周囲を巡回するDark ElfのGuardは同種族にとっては強い味方だが、ほかの種族からみると厄介な相手だ。ダンジョンNajenaへ向かうために通り抜ける時は、Zoneの端を走るか、透明の魔法を利用するなどの工夫が必要だ。Norrathに3種類いるとうわさされるDragonの一つが、このNektulos Forestの森の中にいる。

10 Najena (najena)

ダンジョン名ともなっているNajenaは、Dark Elfの魔法使いの名前である。Najena、Drelzna、Rathylという3姉妹が支配するこのダンジョンは、Undead、Elemental、Tentacle、Ogre、Fire goblinなど、バラエティーに富んだNPCが出現する(レベル20以上のパーティー向け、深部はレベル30以上でないときつい)。深部に向かうには、NPC Ogreが持っているかぎが6種類必要で、不用意に進むと牢屋へ落下するトラップにはまり(もちろんかぎが掛かっている)、他者の助けがなければ、装備の回収も不可能となる恐ろしい場所だ。その代わり、マジックアイテム(Ogre Maul、Flowing Black Robe、Journeyman Boots、Barbed Whipなど)が多数手に入ることでも有名である。

Najenaを探索すると、看板のあるゲートへとたどり着く。ここから奥が、このダンジョンの本番だと言える。心して挑め



ダンジョンNajenaの中で最初の強敵となるのが、このBoneCrackerだろう。周囲にMAGが2人いるので、レベル25前後のフルパーティーで挑みたい

11-1 Neriak Foreign Quarter (neriaka)

Dark Elfの街は三つのZoneで構成されており、Neriak Foreign Quarterは玄関にあたる。その名が示すようにTrollやOgreのギルド(SHD、SHM、WAR)がある点が特徴だ。Evil系の種族には肩身の狭い世界だが、ここでならスキルトレーニングが受けられる。

11-2 Neriak Commons (neriakb)

銀行と各種ギルド(ENC、MAG、WAR、WIZ)があるため、街の中心と言ってもよいだろう。Neriak Foreign Quarterから来ると大きな門をくぐることになるが、銀行はこの左側の地下にある。門をくぐった右側には、釣りに適した場所とそれに必要な道具が販売されている。余談になるが、筆者が作った最初のキャラクターはDark Elf。ほかのプレイヤーと「Evilって大変だよな」とぼやき合いながら釣りをした思い出の場所だ。

11-3 Neriak 3rd Gate (neriakc)

Neriakのいちばん奥にあたるZoneで、CLR、NEC、SHD、ROGのギルドがある。地底湖とそこにそびえる塔や幻想的な装飾など、Dark Elfの街らしさが最も表れている場所だ。Ogreでは体が大きすぎて通り抜けられない可能性もあるが、立ち寄った際は見物してほしい。

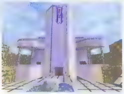
製品版でも人気が出そうなDark ElfのNEK。このNEKのギルドは、Neriak 3rd Gateの奥底にある。画面に写る図書館の右側を奥に進めば見つかるはずだ

12-1 West Freeport (freeportw)

Humanの街Freeportは、西と南に出入り口を持ち、三つのZoneから構成されている。このWest Freeportは、ダンジョンBefallenに向かう冒険者や、Qeynos方面への長旅に出る人々の姿が多く見られる。ENC、MAG、MNK、WAR、WIZのギルドがあるほか、闘技場や野外ステージがある点がポイント。西の門からEast Commonlandsに続く荒れ地は、Qeynosと同じく初級者のハンティングに適している。

12-2 North Freeport (freeportn)

銀行とギルド(BRD、CLR、PAL)があるが、WestやEastに比べて人どおりの少ない静かなZoneだ。Temple of MarrやHall of Truthなど、美しい建物があるので、Freeport生まれであれば一度は訪れておきたい。



Freeportで最も美しい場所と言われるTemple of Marr。中にはCLRとPALのギルドがある

12-3 East Freeport (freeporte)

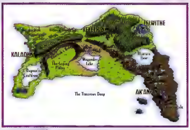
Faydwer行きの船が出る港と、砂漠へ向かう南門があるほか、武器／防具を扱う商店が多数存在している。普通に散策していると気が付かないが、Freeportには地下道が張り巡らされている。この地下道は、WestとEastの城門外に加えて港ともつながっており、Evil系の種族でも通り抜けが可能だ。また、ROGギルドや、THE PRINCE OF HATE(憎悪の神)を選んだ人のための各種ギルドがある。

13 North Ro (nro)

Humanなどのメジャーな種族から見ると、Antonica南東に広がる巨大な砂漠の入り口にあたるのがNorth Roである。街のすぐ隣のZoneだが、砂漠にはMad manやGhoulなど、初級者には強敵のNPCが生息しているので、不用意に足を踏み入れない方がいい。西の岩壁沿いに南下すると、East Commonlandsへ抜ける洞くつがある。

Faydwer

Norrathの標準的な世界地図では、東に位置する大陸がFaydwerとなっている。ダンジョンを除けばわずか5Zoneしかない陸地に、4種族の街が点在している。Human系やEvil系の種族の街がないのも特徴で、ElfやDwarf、Gnomeなどの妖精に近い種族だけが生活している。レベル10以下でも出入りできるダンジョンから、レベル50近い冒険者があっさり命を落とすダンジョンまでそろっているため、常に人々の往来が絶えない。



FaydwerのZoneマップ

①-1.2 Kaladim (Kaladima／Kaladimb)

Dwarfの街Kaladimは洞くつを利用して築かれており、暗くて狭い。大きい物と言えば、入り口にあるDwarf像とNPCの態度ぐらいなものである。入り口の近くのSouth Kaladimにはめぼしい建物がなく、North Kaladimに街の機能のほとんどが集中している。トンネルが入り組んでおり、Zoneの区切りも複数あるため、初めて訪れた冒険者は迷いやすい。街の建物はすべてDwarfサイズで作られているため、彼らより大きな体を持つ冒険者(ほとんどの種族)はかがんで利用しなければならないのが難点だ。街中で受けられるクエストもあるので、ぜひ探してみてほしい。

大・中・小のサイズがあるよろいだが、小さなサイズは性能が同じで軽い。Kaladimは、小さなよろいを求めてAntonicaからの冒険者も訪れる

② Ocean of Tears (oot)

Butcherblock MountainsとEast Freeportを結ぶ海洋Zoneで、多くは船旅で通過する冒険者しかいない。海賊の島、Goblinの島など、小さな島が各所に散らばっており、アイテム目当てに訪れる者もいる。途中2ヵ所ほど船が停まる島があり、Gateの魔法を使えない職業では、そこまで海を泳いで渡ることで船に乗ることができる。海中にはサメなどの襲ってくる敵がいるため、ある程度のレベルがないと、ここでの冒険は厳しい。

③ Butcherblock Mountains (butcher)

Antonica大陸への定期船は、このButcherblock MountainsのPort Faydwerから出航している。大きな森はないが、やや起伏が激しく、山間の複雑な地形は入り組んでいるので、道を見失わないように注意してほしい。GoblinやUndead PawnのSpawnポイントがあり、レベル9～15前後の冒険者が集まる。Dwarfの街Kakadimがあることから、良質の武器／防具を求めて訪れる者もいる(ただし、Kaladimで売られているものは特に良質ではない)。Dagnor's Cauldronへと続く道があるため、ダンジョンEstate of Unrestへ向かう冒険者もいる。

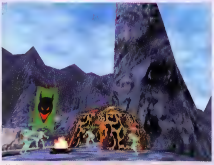
Butcherblock MountainsのUndead pawnが出現する場所は、別のZoneに近いため逃げやすく、そこそこ強いが敵が逃走しないため、人気があるスポットだ

④ Estate of Unrest (unrest)

Undeadが支配する館を中心としたZoneで、レベル15前後～40以上まで、幅広いレベルの冒険者が楽しめる。屋外の庭にはそれほど危険なモンスターはいないため、駆け出しの冒険者でも遊べるが、館の中はCharm(魅了)の魔法を使うモンスターがいるので、高レベルの者でも死の危険は少なくない。館の内部は複雑な構造をしており、不注意に危険な部屋に入り込むと取り返しのつかないことになる。事実、何人もの冒険者が口をそろえて「unrestには行きたくない」と言っている。

⑤ Dagnor's Cauldron (cauldron)

かなり起伏が激しい岩だらけの土地が大きな湖を取り囲んでいる。Aqua GoblinやOrcのキャンプなどが確認されているが、多くの冒険者はEstate of Unrestへの入り口があるZoneとして通過するのみである。海岸から泳いで渡れる島があり、初級者には手ごわいモンスターが生息している。高低差の激しい山肌を走ると、滑落によるダメージがばかにならないので注意しよう。

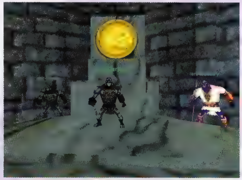


岩山と湖の狭い通り道に、このようなキャンプが点在している。レベルがしゅうぶんでないと襲われるため、う回には神経を使う

⑥ Clan Crushbone (crushbone)

Faydwerに暮らす種族で、Clan Crushboneを知らない冒険者は皆無だろう。かなり大規模なOrcの生息地で、城の中には皇帝(Emperor crush)などOrcのやんごとなき方々がそろっている。クエストも豊富で、Orcに捕らわれて奴隷となっているElfやDwarfから救いを求められる。

ここの名物はOrc Trainで、レベルがじゅうぶんではない冒険者が無理をすると、大規模なOrcの集団に追いかけられる。また、マジックアイテムを目的に居座り続ける高レベルの冒険者もいて、口論になることもある。



城の内部、玉座の目の前。玉座の裏はタワーへと続いているが、レベルの低い冒険者が無理をすると、城の内部の敵を全部「rainにしてしまう

7-1 Greater Faydark (gfaydark)

このZoneがFaydwerの中心地と呼ばれるのは、Lesser Faydark、Butcher block Mountainsへと続く道があるからだ。Wood ElfとHigh Elfの街があり、Half Elfの一部の職業もWood Elfの街Kelethinを登場地として選択できる。Zone全体が深い森林で、昼でもぼんやりと霧に包まれているため、迷いやすい。しかし、極端に強いモンスターは存在しないので、比較的安全なZoneだ。

Kelethinは独立したZoneとしては存在せず、ほぼZone中心の樹木上に築かれている。街への出入りはエレベーターを使用しなければならないが、Zoneを越えずにアイテムの売り買いができるため、補給基地として利用しやすい。Kelethinでは街の構造上、つり橋や板を渡しただけの橋を使って各所へと移動する。不注意な冒険者は、よく街の床や橋を踏み外して地面に落ちる。レベルが低い初心者が即死級のダメージを受けることがよくある。

意外とKelethinには便利な店が多く、必要な物は何でもそろう。つり橋と板で連結され、上下に床が重なっていたりするので迷いやすい

7-2 Lesser Faydark (lfaydark)

Zone全体が深い森林となっているのはGreater Faydarkと同じだが、街が存在しない。Greater FaydarkとSteamfontをつなぐ中間Zoneでもあり、ただ通過するだけの冒険者が多い。レベル10～14の相手に適当なモンスターのキャンプ（出現ポイント）が何ヵ所かあるが、場所が分かりにくいため、独占状態で経験値を稼げる。レベル20以上用のダンジョンCastle Mistmooreの入り口があることでも有名だ。

北東の角にBrownieの村があり、不用意に近づくと魔法で瞬殺されて装備の回収が困難になるので、注意してほしい。また、このZoneのどこかに街の魔法屋では扱っていないような高レベルのスクロールを売っている場所がある。

Castle Mistmooreの入り口近くには、チョウのような美しい羽を持つDrakeがいる　それほど強くないので挑戦してみよう

8-1,2 Felwithe (felwihea／felwitheb)

High Elfの街Felwitheは小さな街だが、上下の階層が少なく、街の施設が整理されているため、地理を把握しやすい。NEKを除く魔法使い系の職業がそろうHigh Elfは、奥のNorthern FelwitheというZoneにギルドが集中している。また、街の入り口近くにはPALの、街の中央部にはCLRのギルドがあり、EQに慣れていないプレイヤーでも迷子になることはないだろう。武器／防具や食料などの基本的な品物を扱う店には困らないが、生産系の施設が少ないのが難点である。

Jewel CraftとFishingだけは街の中だけでスキルを鍛えることができるが、基本的にFelwitheは魔法使いのための街だ

9 Castle Mistmoore (Mistmoore)

昼と夜ではモンスターの強さがひょう変する、レベル20以上の冒険者用のダンジョンだ。 Castle Mistmooreの内部は城とタワーと墓地で構成されており、天井のないオープンなダンジョンでありながら、昼でも暗い。昼（午前6時～午後6時）はレベル20～22程度のモンスターが中心だが、夜になればレベル24～26の冒険者でも命を落としかねない危険な場所に変わる。夜間に出没するWare wolfはレベル20代の冒険者にとって弱い敵ではないが、得られるアイテムが魅力的であるため、追いかけ回す者が多い（結果として死体の山を築くTrainを発生させる）。

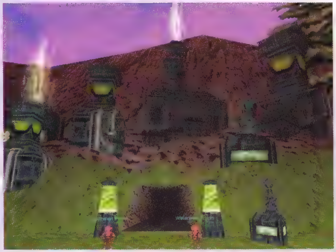
Castle Mistmooreの墓場。ここにいるGardenerという敵からは、Shovel（シャベル、2H Blunt）の武器が手に入る。大した武器ではないが、装備した時の見た目がユニークだ

10 Steamfont Mountains (steamfont)

Lesser Faydarkとは異なり、森林は少なく、火山と野原が入り交じったZoneで、Gnomeの街Ak'anonの入り口がある。ゼンマイで動く大きなクモや大きな竜の骨、風車、ねじやギアなどの巨大なオブジェが目を引く。しかし、最大の特徴はMinotaur Cave（ミノタウロスの洞くつ）だろう。ここにはレベル7～9前後で倒せる敵もいるが、奥にはCharmの魔法を使う凶悪な敵もいる。ただし、Minotaur系のモンスターからはMinotaur Axeという良質な武器が得られるので、あえて危険を冒す冒険者は少なくない。

11 Ak'anon (akkanon)

Steamfont Mountainsの地底湖の辺りに築かれたGnomeの街である。全種族の中でいちばん小さなGnomeの街としては広大な面積を持ち、構造も単純ではない。地底湖から、さらに地中奥深くに水が流れ込んでおり、滝などの景観も街の中で得られる。店の数も多く、街中にモンスターがspawnするポイントまである。しかし、建物が極端に小さいため、ほかの種族ではドアやはしごにつっかえて身動きがとれなくなることが頻繁にある。小さなクエストが街中で得られるので、ぜひ見つけて試してみてほしい。

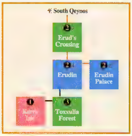


機械の音と噴き出す蒸気　最も小さな種族Gnomeの男性は、おじいさんだらけである　街が複数のZoneに分割されていないので、比較的利用しやすい

Odus

Qeynosから船で渡ることができる島Odusは、全種族最高の知性を誇るEruditeの街があることで知られている。今のところ、街やダンジョン以外のZoneは一つしかない小さな島だが、Norrathの中で最も歴史の浅い地域なだけに、発展する余地が残されている。

Odusのzoneマップ



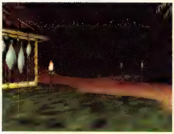
① Kerra Isle (Kerraridge)

猫に似た亜人種が暮らす島で、ダンジョンというよりは発展した街のような構造をしている。彼ら(Kerra)との商取引は今のところできていないが、High Elfのキャラクターで訪れたところ、攻撃を受けることはなかった。かなりの数のKerraが生息しており、敵としては強くないが、囲まれるのは避けたい。経験値欲しさに殺しまくると、数値では表示されない評判が下がって、後でひどい目に遭うかもしれない。

この不思議な島に住むKerraたちの生活には、ちゃんと社会性があるようだ。未完成であるためか、ベータ期間中はあまり冒険者を見ることがなかった

③ Toxxulin Forest (tox)

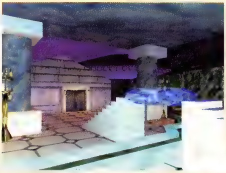
深い森に覆われており、昼でも暗い。Zone内のあちらこちらにモンスターのrespawnポイントが点在しているので、初級者はそれなりのレベルまで経験値を得ることができる。Zoneが南北に川で分断されており、橋が1本しかないのも特徴だ。水泳(Swimming)のスキルを鍛えておくことをお勧めする。NECのギルドが川辺にあり、善の属性を持つキャラクターが近づくと瞬殺されるので注意しよう。
北西の海辺には桟橋があり、ここからまっすぐ西に海を泳ぐとKerra Isleへの入り口がある島にたどり着ける。また、ベータテストPhase4段階では出入りできないが、南側に新しいZone(ダンジョン)が追加されるようだ。

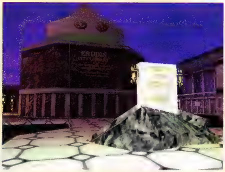


Kerra Isleに渡るための桟橋。船は来ないので、泳いで渡るしか方法はない。おぼれて死ぬと、死体が水の底に沈んでしまい、回収が面倒になる

②-1,2,3 Erudin (erudnext), Erudin Palace (erudnint), Erud's Crossing (erudsxing)

知性の高いEruditeの街Erudinは、魔法を極めようとする者からは知識の宝庫と呼ばれている。街の構造は二つのZone(三つのエリア)に分かれており、テレポーターを利用して移動する複雑なものだ。街中にあるErudin Palaceは5階建ての建物で、この中に銀行や魔法使い系のギルドがある(PALとCLRのギルドはErudinにある)。白い石造りの明るい街並みだが、なぜかベータ期間中は人影が少なかった。Odusをスタート地点に選べる種族が1種類しかおらず、島内部の冒険の舞台が数少ないことが影響しているのかもしれない。
Erud's Crossingは、ErudinとSouth Qeynosを結ぶ海洋Zone。船で航海したところ、現段階ではNPCの生息は確認できない。Qeynosとの船便は15分程度の間隔で到着するため、比較的利用しやすい。ただし、NECを選んだ場合、Odusの外を旅するのは制限が多くなるだろう。





Eruditeが住む街は、高級そうな石壁で作られた静かな街。建物の内部に入り組んだ部分があり、テレポーターで迷子になりやすい(左画面がErudin Palaceへ移動できるテレポーター、右画面は図書館)

キャラクター作成時に信仰の選択を失敗すると……

キャラクター選択時の神様選びは出生地に影響するだけではなく、ゲーム内のキャラクターの社会的立場をも決めてしまう。特にHumanのCLRを選択した場合、神様選択リストのいちばん上がBERTOXXULOUS(THE PLAGUEBRINGER:死の神)で、次がINNORUUK(THE PRINCE OF HATE:憎悪の神)になるため、確認せずにこの二つの神のどちらかを選んでしまうと、Evil属性が付加される。ある種族(Wood Elfなど)から見ると死に値する属性であり、Human族から見ても日の当たる場所のギルドからスキルを教えてもらえないなどのデメリットがある。

Freeportの地下には、Evil属性の神々を信仰する冒険者のためのギルドが存在するので、探してみると良いだろう。また、パーティープレイなどでEvil属性のキャラクターにHeal(治療)などの魔法をかけただけで魔法使用者の立場は悪化し、街のGuardに殺されることがある。自分の信仰については、あらかじめ説明するなどの配慮は絶対に必要になるだろう。ベータテストでは、神の信仰を調べられるコマンドは実装されてなかったので、信仰が分からないプレイヤーとパーティーを組むのはギャンブルに等しいと言える。

コレクターをとりこにするマジックアイテムの魅力

EQのキャラクターのステータス（STRやINTなど）は、作成時の数値のままレベルアップしても変化することはない。HPとMana、それにスキルだけが上昇していくシステムである。だからこそ、ステータスにボーナスを加えるマジックアイテムは魅力的なのだ。また、レベルが上昇してくると、必要となる装備も高額なものになる。敵を倒して得られれば、無料で手に入るので（しかも追加効果あり）、アイテム狙いの冒険者は数多い。

ステータスの上昇以外に追加効果も期待できる

マジックアイテムの多くは、クエストをこなすか、敵を倒して得られるもので、NPCの店で普通に売られているものは少ない。唯一の例外として、魔法使い系の職業用のギルドローブだけはMana+1などの効果しかないが、簡単に購入することができる。これ以外にも、プレイヤー間でマジックアイテムが取引されることは頻繁にある。「/auction」のコマンドで売買したいアイテムを提案できるシステムがあるからだ。

マジックアイテムには、「MAGIC ITEM」という称号は与えられているものの、追加効果がまったくないアイテムもある。多くはステータスに変化を与える魔力を持っており、STRやINTなどの基本ステータスだけでなく、Resist Magicなど各種抵抗値に影響するアイテムもある。このほかに、マジックアイテムを使用することで、特別な効果が得られるものもある。例えば、Journeyman Bootsと呼ばれるマジックアイテムは、どんな職業のキャラクターでも走るスピードを速くすることができる。

敵の中には、マジックアイテムの武器でなければダメージを与えることができない種類もいる。マジックアイテムが入手できない場合は、追加効果はないが、Combine（合金）の武器を利用すればいい。MAGの召喚した武器、じゅうぶんなレベルのMNKのこぶしもマジック扱いとなるため、このような敵にもダメージを与えることができる。

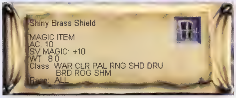
中央に写っている2人。実はHigh Elfなのだが、マジックアイテムの効果でDark Elfに変身している。社会的な立場もDark Elfそのものになるため、Evilな街の近くも安心して通行できるメリットがある

マジックアイテムの中には、装備すると見た目が変化するものもある。そのアイテムにユニークなグラフィックが用意されているのだ。装備のバラエティーの乏しい魔法使い系のキャラクターは、色とりどりのローブを集めてご満悦状態となるし、さらに全職業で装備できるChainの防具まであるのだ。もちろん、効果が高いマジックアイテムほど入手が困難であることは言うまでもない。

目がくらんだ冒険者続出！ マジックアイテムの入手方法と問題点

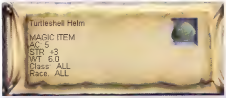
マジックアイテムの供給をしている敵は固定されており、例えば、Shiny Brass ShieldであればCrushboneのOrc Trainer、Bone Blade ClaymoreであればBefallen地下3階のSHDというようになっている。となると、そのアイテムが欲しければ、その敵が出現するポイントで待つという行動を取らざるを得ない。その敵を倒せば常に得られるものではなく、かなりランダムにマジックアイテムの有無が決められている。従って、何度も何度も繰り返し倒さなければならないのだ。

このような冒険者をキャンパーと呼ぶ。1ヵ所に何時間、下手をすると何日も座り続けてアイテムの出現を待つ。レベルがじゅうぶんではないのにアイテムに目がくらんだ冒険者は、大勢の敵を引き付けてしまい、Trainを作る。また、自分のキャラクターでは使えないのに、高額で取引されるアイテムを金もうけのために狙うトレジャーハンターもいる。さらに、ギルドメンバーのために取得が難しいマジックアイテムを集める者もいる。本当に必要で、そのマジックアイテムを使う資格としてはじゅうぶんなレベルの冒険者が、いつまで経ってもアイテムを得られない状況が、ベータテストだというのに続いていた。



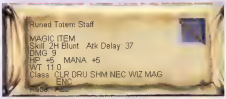
Shiny Brass Shieldは、本文でも紹介しているとおりCrushboneで得られる。これはクエストアイテムで、最終的にはScreaming Maceという武器が得られるようになる

それを解決する唯一の方法は、Jewel CraftとSmithingのトレードスキル（生産系スキル）である。ENCが素材に魔力をかけると、その素材から製作されたアイテムはマジックアイテムとなるのだ。クエストアイテムは仕方がないが、ステータス効果程度ならトレードスキルを利用してみるのも悪くない。



Turtleshell Helmはカメの甲羅の形をした頭部用の防具で、種族と職業を選ばないため、人気がある。装着すると、Chainの防具と同様のグラフィックになる。West Karanaに出没する敵から得られる

筆者の個人的意見だが、あまりマジックアイテムにこだわるようなプレイは好ましくないと思っている。武器以外は（武器もCombineを使えばよい）、それほどキャラクターの強さに影響するほどの効果はない。どんなにマジックアイテムでパワーアップしたとしても、たった1レベル上の冒険者の方がはるかに強いのだ。



Runed Totem StaffはSouth KaranaにあるInfected Pawというダンジョンで得られる。追加効果がプラスばかりで、しかも通常の両手づえよりもAtk Delay（武器を振る速さ）が優れているため、魔法使い系の職業には大人気

手作業で解析した武器の詳細データ一覧

あちこちを走り回って装備を徐々に整えていくプロセスは、RPGならではの楽しみだろう。EQでは、すでに1000以上のアイテムが存在しているが、ここでは近接戦闘に必要となる武器について紹介していこう。

使用する武器の系統は慎重に選択しよう

武器を扱うスキルは、戦闘を行うか、レベルアップごとにもらえるトレーニングポイントを使って訓練することが可能となっている。しかしながら、戦闘によってスキルを上げるには、手ごわい敵(CONSIDERによる判断で青以上のNPC、本誌4月号参照)と剣を交えなくてはならない。

2H Slashingは戦士に最も人気のある武器種だ。ダメージの合計は1Handとさほど変わらないが、チャットウィンドウに表示されるダメージの値が気になるようだ。Double Attackで大ダメージを連続でたたき出した瞬間は、確かに気持ちいい

プレイした実感としては、戦士系以外の職業は、レベルが高くなると武器スキルを上昇させるのが非常に困難である。なぜかというと、パーティープレイでは近接戦闘に参加するよりも、Meditateした方が役に立つため、武器を振る機会が減っていくからだ。複数の武器スキルを将来的に上げ続けることができるのは戦士系だけで、その場合も二つ程度が無難である。

職業によって扱える武器が異なることは今までの特集ですでに紹介しているが、改めて最新情報を掲載する(職業別使用可能武器種 -覧参照)。

近接戦闘が得意な職業は複数の選択肢があるが、そうでない職業はおのずと使用する武器が絞られてくる。表中に△で示したものは、武器データ一覧と必ず照らし合わせてほしい。例えば、DRUは1H Slashingが可能だが、装備できるのはScimitarだけである。実用性を考えると、実際に使用できる武器の選択肢が多いスキルを習得するのが好ましいと言えよう。

武器の種類が少ないPiercingではあるが、振りの速さは魅力だ。手数の多さで勝負するので、チャットウィンドウが自分の攻撃メッセージで埋め尽くされることもしばしば。画面はDwarfのROGという珍しい組み合わせだ

間接攻撃のArchery、Throwingは、4月号の特集であまり人気がないと述べたが、Archeryは見直されそうである。というのも、Phase4中期から実装されたFlechingのスキルを極めれば、より強力な弓と矢が作成できるらしいのだ。また、これらの有効的な使い方が一つ判明した。複数の敵が待ちかまえている際に遠距離から使うと、1人だけをおびき寄せることができる。

職業別使用可能武器一覧

Class		スキル						
		1H Blunt	2H Blunt	1H Slashing	2H Slashing	Piercing	Archery	Throwing
戦士系	MNK	○	○	×	×	×	×	○
	PAL	△	×	○	○	×	×	×
	RNG	○	×	○	○	○	○	○
	ROG	○	×	○	×	○	×	○
	SHD	○	○	○	○	○	○	○
	WAR	○	○	○	○	○	○	○
回復・補助系	BRD	○	×	○	×	○	×	○
	CLR	○	○	×	×	×	×	×
	DRU	○	○	△	×	×	×	×
	SHM	○	○	×	×	×	×	×
魔法使い系	ENC	△	△	×	×	△	×	○
	NEC	△	△	×	×	△	×	○
	MAG	△	△	×	×	△	×	○
	WIZ	△	△	×	×	△	×	○

同じ武器でも品質には6種類以上の違いがある

EQの武器は、一般的なものだけでも31種類と決して少なくない。さらに、その多くは異なる品質を持っているため、バリエーションは相当な数となる(武器データ一覧参照)。街で購入できる普通の武器がNormalだが、ゲームを始めた直後に買えるような金額ではない。初めはDecaying skeletonなどが持っているRustyの武器ですらありがたいものなのだ。

武器データ一覧

表の見方

性能は、ダメージ(DMG)/振りの速さ(Atk Delay)/重量(WT)の順でまとめた。価格はNormal品のもので、プラチナ貨(PP)/金貨(GP)/銀貨(SP)/銅貨(CP)の順で示した。価格は変動するため、比較する際の目安程度に参照してほしい。

Archery(弓)

名称	性能	射程	価格	使用可能Class
	Normal			
Hunting Bow	5/43/35	50	0/2/7/2	RNG、ROG、SHD、WAR
Long Bow	8/51/50	100	3/9/6/0	RNG、ROG、SHD、WAR
Short Bow	6/40/35	50	4/0/7/3	RNG、ROG、SHD、WAR

Arrow(矢)

名称	性能	射程	価格
	Normal		
Arrow	1/0/1	100	0/0/0/9
Flight Arrow	1/0/1	150	0/2/2/6
Sheaf Arrow	3/0/1	50	0/2/8/3

One-Handed Blunt(片手持ち打撃武器)

名称	性能			価格	使用可能Class
	Rusty	Normal	Combine		
Club	4/28/60	4/27/50	—	2/2/6/2	BRD、CLR、DRU、MNK、PAL、RNG、ROG、SHD、SHM、WAR
Flail	—	7/36/90	—	13/5/7/5	BRD、CLR、DRU、MNK、PAL、RNG、ROG、SHD、SHM、WAR
Mace	5/38/190	7/37/80	—	13/5/7/5	BRD、CLR、DRU、MNK、PAL、RNG、ROG、SHD、SHM、WAR
Morning Star	6/44/100	8/40/100	8/38/100	16/9/6/8	BRD、CLR、DRU、MNK、PAL、RNG、ROG、SHD、SHM、WAR
Staff	5/32/85	5/28/65	—	4/8/6/4	ALL
Warhammer	4/30/75	6/32/75	6/30/73	6/7/8/8	BRD、CLR、DRU、MNK、PAL、RNG、ROG、SHD、SHM、WAR

Two-Handed Blunt(両手持ち打撃武器)

名称	性能			価格	使用可能Class
	Rusty	Normal	Combine		
Great Staff	6/40/100	9/38/100	9/36/100	20/3/6/2	CLR、DRU、ENC、MAG、NEC、MNK、SHD、SHM、WAR、WIZ
2H Hammer	—	13/51/130	—	28/2/8/1	CLR、DRU、MNK、SHD、SHM、WAR

役に立たない武器もたくさんあるが、このShovel(性能は4/27/60、2H Blunt)などのように、キャラクターの個性を出すために集めている人もいる(笑)

防具は装備可能な種族が決まっていることが多いが、通常の武器にはそのような制限はない。HalflingでもOgreであっても装備できるので、トレードもしやすい

品質によって性能は異なるが、Fine SteelとCombineは数値的にはまったく同じである。両者の違いは、Combineが魔法の武器であるという点だ。EQに登場するNPCの中には、GhoulやWillowispなど、魔法の武器でなければダメージを与えられないものが多数いる。これらを倒すためには、呪文か、CombineやWell-Balancedなどの特別な武器が必要となるのだ(マジックアイテムの武器でも可)。

武器を選択する際の一般的な注意事項としては、戦士系は防具よりも武器を優先した方が良いということが挙げられる。特に、レベル15以降はChainの防具をそろえることより、Combineの武器を入手すべきである。また、ダメージの数値に目がいきがちだが、振りの速さもじゅうぶん考慮してほしい。自分よりも数段弱い相手と戦う場合はコンスタントにマックスダメージをたたき出すことができるが、手ごわい相手に対してはダメージが減少する上、ヒットしにくい。片手持ちと両手持ちの武器を使い分け、両者のスキルを平行して鍛えていくのが理想的だ。

武器の入手方法と購入時の注意点

EQの装備は壊れないので、プレイヤー間の中古売買が非常に盛んだ。上のレベルの冒険者からお下がりを安く譲り受け、自分が使っていた装備はほかの者へと渡る。だれかが新しい装備を手に入れた瞬間に、プレイヤー間の経済は自然と動き出すのである。

EQにはAuctionという発言モードまで用意されており、人の集まるZoneでは、画面を埋め尽くすほどのメッセージが飛び交う。売りたい時だけでなく、買いたい場合にも積極的にAuctionを使おう。交渉次第では街で普通に購入するよりも格段に安く手に入れることができるだろう。ベータテストでは、このプレイヤー間売買にはまってしまい、トレーダー(商売人)というロール(役割)を演じている人もいた。

街でアイテムを購入する場合は、NPCによって値段が違う点にも注意しよう。同じ街でも倍近い値段で売られていることもあるので、大きな買い物をする時は、走り回って値段をチェックした方が良い。

リストアップしたデータは一般的な武器だけだが、これ以外の武器も多数存在する(マジックアイテムではない)。Minotaur Battle Axe(性能は8/37/85)などは特に有名で、Normal品よりも性能が良い。グラフィック的に珍しい武器もいくつか存在しており、画面のWhip(むち:1H Slashing)はその代表と言える

武器を買うときの様子。CombineやWell-Balancedは種類も少なく、売っている場所も特殊である。Combine Scimitarが47PP、Well-Balanced Scimitarは295PPと卒倒しそうな値段だが、それに見合う性能を持つ

武器の品質

品質低い ←→ 品質高い

初期装備 Rusty Bronze Normal Fine Steel Combine Well-Balanced

Rusty ↓ Tarnished

注:Rustyは「痛んだ武器」を意味し、Splintering ClubやCracked Staffなど異なる名称を持つものもある。Tarnishedは、Rustyの武器をSmithing(鍛冶)のスキルを使って磨き上げたもので、直訳すると「曇った武器」という意味

One-Handed Slashing(片手持ち斬撃武器)

名称	性能			価格	使用可能Class
	Rusty	Normal	Combine		
Axe	5/36/65	6/31/65	—	3/7/3/3	BRD、PAL、RNG、ROG、SHD、SHM、WAR
Bastard Sword	6/42/90	8/39/90	—	13/5/7/5	BRD、PAL、RNG、ROG、SHD、WAR
Battle Axe	6/42/85	7/35/85	—	11/3/1/2	BRD、PAL、RNG、ROG、SHD、WAR
Broad Sword	5/36/75	6/32/75	—	3/7/3/3	BRD、PAL、RNG、ROG、SHD、WAR
Long Sword	5/35/75	6/29/75	6/28/50	13/5/7/5	BRD、PAL、RNG、ROG、SHD、WAR
Scimitar	5/35/75	5/25/75	5/24/50	6/7/8/7	BRD、DRU、PAL、RNG、ROG、SHD、WAR
Short Sword	4/28/50	4/24/50	4/23/40	2/2/6/2	BRD、PAL、RNG、ROG、SHD、WAR

Two-Handed Slashing(両手持ち斬撃武器)

名称	性能			価格	使用可能Class
	Rusty	Normal	Combine		
Claymore	—	11/43/100	—	20/3/6/2	PAL、RNG、SHD、WAR
Halberd	10/56/140	14/50/140	—	31/6/9/9	PAL、RNG、SHD、WAR
Scythe	8/51/120	11/45/120	—	18/2/3/8	PAL、RNG、SHD、WAR
2H Battle Axe	9/49/130	12/44/130	—	26/0/1/8	PAL、RNG、SHD、WAR
2H Sword	9/50/120	12/45/120	12/43/100	24/8/8/7	PAL、RNG、SHD、WAR

Throwing(投射武器)

名称	性能	射程	価格	使用可能Class
	Normal			
Shuriken	3/20/5	175	0/0/1/1	BRD、ENC、MAG、MNK、NEC、RNG、ROG、WAR、WIZ
Throwing Axe	6/30/10	120	0/0/3/4	BRD、ENC、MAG、MNK、NEC、RNG、ROG、WAR、WIZ
Throwing Knife	4/25/5	150	0/0/1/1	BRD、ENC、MAG、MNK、NEC、RNG、ROG、WAR、WIZ
Throwing Spear	7/34/20	200	0/0/3/4	BRD、MNK、NEC、RNG、WAR

Piercing(刺突武器)

名称	性能			価格	使用可能Class
	Rusty	Normal	Combine		
Dagger	3/24/25	3/20/25	3/19/24	2/2/6/2	BRD、ENC、MAG、NEC、RNG、ROG、SHD、WAR、WIZ
Rapier	4/31/50	5/25/50	5/23/50	14/7/0/6	BRD、RNG、ROG、SHD、WAR
Spear	4/32/50	6/29/70	6/27/68	12/4/5/3	BRD、RNG、ROG、SHD、WAR

Benny流 攻撃から身を守る防具の選び方

防具は敵からの攻撃を防ぐだけでなく、キャラクターの見た目も変える。筆者のキャラクターが初級者だったころ、ボロ布同然の拾い物の装備でも宝物のように大事にしていた。重いよろいが着られない魔法使い系の職業でも、装備の大切さは同じである。また、敵に追われ、必死で逃げているところを助けてくれたフルPlateの戦士を、子犬が飼い主を見るような目で憧れたこともある。防具の組み合わせは星の数ほどあるが、それがNorrathでの冒険者の履歴として、ほかのキャラクターからは見られている。

防具のサイズは3種類 よろいは小さいものを選ぼう

EQの防具システムを複雑にしている要素として、防具に三つのサイズがあることが挙げられる。12種族がプレイヤーキャラクターとして冒険をしているわけだが、最も巨大なTrollと最も小さいGnomeが同じサイズの防具を着用できるという方が不自然だ。防具は決して安いアイテムではないので、自分のキャラクターのサイズに合うかどうかを確認して選ぶようにしよう。

サイズと種族は1対1で対応しているわけではなく、例えばHigh ElfはMediumとSmallの両サイズが着用できる。サイズによって性能は変わらないが、重さが異なるため、より小さめのよろいを購入した方がよい。つまり、EQの防具システムにおいては「小は大を兼ねる」のである。友達のキャラクターと装備を融通し合う場合でも、サイズが合わなければ交換できない。対応表を掲載するので、参考にしてほしい。

ゲームの序盤において、Leather(皮)の装備をTailoring(裁縫)のスキルで作ろうという冒険者は少なくない。初級者にとって皮の装備は高価なものだし、何よりも最初にキャラクターの見た目が変わる装備だからだ(Cloth[布]の装備は見た目が変わらない)。この時にも材料とサイズの関係があり、Largeはクマ、Mediumはネコ(PumaやLion)、Smallはオオカミの皮を使う。出生地として選択した街の周囲に、サイズに合うレザーアーマーの材料を供給する動物が生息しているかどうかも、ゲームの難易度を決める要素となるだろう。

よろいのサイズと種族の対応表

サイズ	種族
Large	Barbarian、Ogre、Troll
Medium	Barbarian、High Elf、Wood Elf、Erudite、Half Elf、Human
Small	High Elf、Wood Elf、Gnome、Dwarf、Halfring

品質は大別すると4種類 皮の防具は自作も可能

Cloth

Clothの防具については品質の差は特にない。また、Tailoringで布の装備は作れないので、購入するか、倒した敵から入手するしかない。無いよりましという程度の防具で、WIZなどの魔法使い系の職業にとっては、中盤までのメイン装備となる。

Leather

布よりは少し高級な装備で、さまざまな種類がある。店で売っているものを標準品とすると、TailoringでRuined Peltから作成したものはPatchworkedと呼ばれ、多少ACが低い。Tailoringで作成できる皮の装備には、ほかにStudded Leather ArmorやReinforced Leatherなどがある(これらは材料が異なり、Blacksmithingで作成する別のアイテムを必要とする)。まれに倒した敵から得られるLaw-Hide Leatherの装備は、標準品よりは重いが、ACが高いものもある。戦士系の職業では、だいたいレベル7、8前後でLeatherの

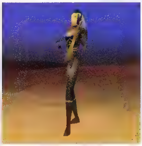
Leatherフル装備状態のBarbarian。白クマのヘルメットは人気が高く、これだけのためにBarbarianを選ぶプレイヤーが多い

防具データ一覧

装着防具

品質(装着可能な職業)	名称	装着部位	AC	重さ	価格
Clothの防具 (ALL)	Cloth Cap	HEAD	2	0.2	0/2/5/0
	Cloth Veil	FACE	1	0.2	0/2/0/0
	Cloth Choker	NECK	1	0.2	0/2/0/0
	Cloth Shirt	CHEST	4	1.0	0/6/2/5
	Cloth Shawl	SHOULDERS	1	0.3	0/2/2/5
	Cloth Cape	BACK	2	0.5	0/3/2/5
	Cloth Cord	WAIST	1	0.2	0/2/2/5
	Cloth Sleeves	ARMS	2	0.4	0/2/7/5
	Cloth Wristband	WRIST	1	0.3	0/2/2/5
	Cloth Gloves	HANDS	2	0.4	0/3/2/5
	Cloth Pants	LEGS	3	0.7	0/4/2/5
Leatherの防具 (BRD、CLR、DRU、MNK、PAL、RNG、ROG、SHD、SHM、WAR)	Leather Skullcap	HEAD	4	0.6	1/8/1/0
	Leather Mask	FACE	2	0.4	1/1/3/1
	Leather Gorget	NECK	3	0.5	1/3/5/7
	Leather Tunic	CHEST	8	3.5	2/9/4/1
	Leather Shoulderpads	SHOULDERS	3	1.5	2/0/3/6
	Leather Cloak	BACK	4	2.0	2/0/3/6
	Leather Belt	WAIST	3	1.0	1/5/8/4
	Leather Sleeves	ARMS	4	1.5	1/8/1/0
	Leather Wristbands	WRIST	3	1.0	1/3/5/7
	Leather Gloves	HANDS	4	1.5	2/0/3/6
	Leather Leggings	LEGS	5	4.0	2/4/8/9

品質(装着可能な職業)	名称	装着部位	AC	重さ	価格
Chainの防具 (BRD、CLR、PAL、RNG、ROG、SHD、SHM、WAR)	Chain Coif	HEAD	7	4.5	33/9/3/7
	Iron Mask	FACE	3	1.0	13/5/7/5
	Chainmail Neckguard	NECK	5	2.0	18/1/0/0
	Chainmail Coat	CHEST	12	7.5	79/1/8/6
	Chainmail Mantle	SHOULDERS	5	3.5	63/3/4/8
	Chainmail Cape	BACK	6	4.0	67/8/7/3
	Chainmail Skirt	WAIST	5	2.5	24/8/8/7
	Iron Armplates	ARMS	6	3.5	31/6/7/4
	Chainmail Bracelet	WRIST	5	2.0	15/8/3/7
	Chainmail Gloves	HANDS	6	4.0	33/9/3/7
	Iron Legplates	LEGS	7	5.5	40/7/2/4
Plateの防具 (BRD、CLR、PAL、SHD、WAR)	Platemail Helm	HEAD	10	6.0	395/9/2/8
	Steel Mask	FACE	5	1.5	113/1/2/2
	Steel Collar	NECK	6	4.0	158/3/7/1
	Steel Breastplate	CHEST	17	10.0	848/4/1/6
	Steel Pauldrun	SHOULDERS	8	4.5	395/9/2/8
	Splinted Cloak	BACK	8	5.5	429/8/6/4
	Plate Girdle	WAIST	7	4.0	316/7/4/2
	Steel Vambraces	ARMS	8	6.5	361/9/9/1
	Steel Bracers	WRIST	7	4.0	271/4/9/3
	Plate Gauntlets	HANDS	9	5.0	520/3/6/2
	Steel Greaves	LEGS	10	7.5	452/4/8/9



Chainの防具をほぼフル装備しているBRD。うろこのような模様がちょっと色っぽいと思うのは筆者だけか？　BRDは、この後Plate装備まで可能

防具がすべてそろうようになり、レベル15前後までメインの装備となる。

Chain

Chain(鎖)の防具ともなると、かなりの高級品となる。店で売っている標準品をすべてそろえるには、438.915PP(CHAが75のキャラクターの場合)も必要となり、これはひと財産に等しい。標準品とACは変わらないが、重量のあるRingmailが倒した敵から得られることがある。また、Chainの防具を購入できるレベルになると、Leatherのマジックアイテムが比較的手に入りやすい。マジックアイテムの中にはステータスを向上させるものもあるので、装備の選択で悩むところだ。戦士系では、レベル30前後でPlateの装備がポツポツそろい始めるまで、Chainの防具がメインとなる。

Plate

店で買える装備の中でも最高級品だ。フルPlateの装備を自家用ジェット機に例えられるように、目がくらむほど高価で格好良い防具である。ベータテストでは、レベル5、6のキャラクターが「私にはPlate防具が必要だ。だれか寄付してくれないか」と叫んでいるのを目にしたが、一瞬後に「おまえには必要ない！」というメッセージがSPAMのように流れた。標準品と同じACで、より重量のあるBronze Plateのパーツが敵から得られることがある。このBronzeが得られる敵ですら、レベル35前後のパーティーでなければ倒すことはできない。レベル10未満の冒険者が装備していても、恥ずかしいだけだと筆者は思う。

Plateクラスになると、CHAだけを極端に上げた別キャラクターを作って安く購入し、友達経由で手に入れようとするプレイヤーもいる。CHAが50も違えば、数十PPも値段が変わるので、せこいアイデアとは言いきれない。また、BRDやCLRもPlateの防具を着用できるが、これらの装備は重量があるため、STR(持ち運べる重さ)に相当のボーナスを注ぎ込まなければならない。STRを重視したCLRが、回復魔法の効果の元になるWISを削ってまでPlateを着たがるというのは、いかがなものだろうか。

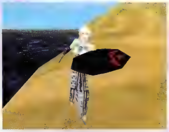
ベータテストではとても有名なPALの女性キャラクター。頭だけはChainだが、そのほかはピカピカのPlateである。Griffin殺しとして名をはせている

盾の品質は2種類
装備にはスキルの見極めが必要

盾には、木でできた軽い物と金属製の重い物がある。軽い物はDRU、MONでも装備できるが、金属製の物は職業が限定されている。

盾を装備品として選択するかどうかは、スキルと密接に関係している。例えば、PALはDuel Weird(二刀流)のスキルを習得できないため、2H Slashの武器か盾を装備する。PALの最強武器の一つ「Ghoulbane」は1H Slashの武器なので盾装備を選びたいところだが、WARに比べて攻撃力が劣るため、2H Slashの武器も魅力的だ。このように、盾の装備はスキルの習得の可否によって、選択が難しい。攻撃スキルBashを使うためには、盾装備が必要なことを付け加えておく。

フルPlateのCLRとBRDがGreater Minotaurと戦っている。通称「Guk Bottom」と呼ばれるダンジョンは、レベル30以上の冒険者が集まる場所なので、フル装備状態のキャラクターが多い



Bashの実演。このように盾で敵を殴り、Stunと同様の効果(身動きできない)を得る。ちなみに、彼女が持っているのは、PAL専用のGhoulbaneという剣とChitin Shell Shieldである

盾

材質(装備可能な職業)	名称	AC	重さ	価格
木製盾 (BRD、CLR、DRU、MNK、PAL、RNG、ROG、SHD、SHM、WAR)	Buckler	4	3.0	0/4/2/0
	Wooden Shield	5	5.0	1/2/6/0
	Wooden Kite Shield	7	12.5	4/2/0/0
金属製盾 (BRD、CLR、PAL、RNG、ROG、SHD、SHM、WAR)	Round Shield	6	5.0	2/1/0/0
	Targ Shield	7	7.5	4/2/0/0
	Kite Shield	8	10.0	7/0/0/0
	Tower Shield	10	10.5	140/0/0/0

Leatherの防具の作り方

皮で防具を作成するには、以下の手順が必要となる。

①Sewing KitとPattern(型紙)を購入する
②防具の作成にふさわしい種類の毛皮を手に入れる
③Sewing Kitのアイコンを右クリックで開き、そのボックスの中に毛皮と型紙を入れる
④COMBINEボタンを押すと出来上がる

ただし、防具を作成するには、Tailoringのスキルをじゅうぶんに修得しておかなければならない。作成するためのマニュアルも街で購入することができる。

魔法を扱う全11職業の呪文データ一覧

11の職業が魔法を扱うEQでは、非常に多くの呪文が用意されている。ここでは、職業ごとに呪文の特徴とそれらを使った戦闘スタイルを紹介していこう。職業選択やゲームの序盤に役立てば幸いである。

呪文の修得レベルは職業によって異なる

Bardだけは特殊だが、魔法を使用できる職業は三つのタイプに分けることができる。新しい呪文(Spell)を覚えるのに必要なレベルは、各タイプによって異なるので、表を参照してほしい。当然ながら、ランクが上がるほどより強力な呪文を扱えるようになる。

呪文はScroll(巻き物)を購入し、スペルブックへ書き写すことで使用可能となるが、呪文の入手方法に関しては不明な点がある。あくまでうわさだが、高レベルの呪文は、魔法使い系の職業が持つResearchのスキルを使って開発するか、ダンジョンなどから入手するという話も聞いた。ベータテストでは、レベル20代以降の呪文も特別な場所で購入できた(序盤の呪文は、各ギルドのNPCから購入可能)。

EQで魔法を使うには、スペルブックからメモライズ(記憶)するという準備作業が必要だ。常時使用可能な呪文は8個で、必要に応じて覚え直していく。ほとんどの呪文はManaを消費するだけで使用できるが、中にはJewel(宝石)、Bat Wing(コウモリの羽)、Bone Chip(骨のかけら)といった触媒が必要となる呪文もある。

画面左に並ぶアイコンが、メモライズした呪文である。各呪文の対象範囲は、このアイコンの色で区別できる(赤=単体、紫色=パーティー、青=範囲、黄色=術者)

魔法の効果は、唱えた者のレベルやAbjuration、Alteration、Conjuration、Divination、Evocationという五つのスキルと密接に関連している。それぞれの呪文は、この五つのスキルのどれかを使用するので、スキルが低いと高い効果は得られないのだ。詠唱すら満足にできない場合は、トレーニングポイントを使ってギルドでスキルを上げた方が良いだろう。

使用する際に注意したいのは、効果の分からない魔法は街中で使うべきではないということ。間違って攻撃魔法などを使うと、街のGuardに処罰されてしまう。魔法の効果が周囲に及ぶタイプの呪文は、特に注意してほしい。

呪文修得必要レベル対応一覧

職業	ランク 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
戦士系 (PAL、RNG、SHD)	9	15	22	30	39	49						
回復・補助系 (CLR、DRU、SHM)	1	5	9	14	19	24	29	34	39	44	49	
魔法使い系 (ENC、NEC、MAG、WIZ)	1	4	8	12	16	20	24	29	34	39	44	49

注:BRDはレベルアップごとに一つずつ歌を覚えていく

戦士系

近接戦闘を得意としながら魔法も使えるPAL、RNG、SHDの3職業は、コンボクラスと呼ばれることが多い。いいことずくめの職業に思うかもしれないが、ほかの職業に比べてレベルアップに多くの経験値を必要とするらしい。

呪文データの見方

各呪文は、名称、対象(ターゲット)、効果、必要とされる魔法スキル、消費Manaの順で示した。効果については可能な限り具体的な値を示したが、実際にはスキルやレベルによって異なる場合がある。また、ACの増加や透明になるなどの状態変化の魔法は、あくまで一時的なもの。持続時間は数秒から数十分とさまざまで、レベルやスキルも影響している。各呪文に関係するスキルの省略表記については、別表を参照してもらいたい。なお、系統立てられた呪文は、その職業の柱となる魔法とも言えるため、呪文一覧とは別にまとめた。

魔法スキルの省略表記

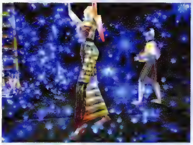
正式名称	省略表記	該当する魔法の系統
Abjuration	Abj	防御系
Alteration	Alt	回復系
Conjuration	Con	召喚系
Divination	Div	感知系
Evocation	Evo	攻撃系

Paladin

聖なる騎士PALの魔法はCLRに最も近い。そのため、回復やシールドをはじめ、Undeadに関連した魔法を得意とする。高レベルになると、一度にHPを300回復するGreater Healingや蘇生の呪文Reviveまで唱えられるようになる。CLRと比べると、その能力は微々たるものに過ぎないが、全職業の中ではDRUやSHMに次いで回復・補助に長けた存在だろう。

柱となる魔法は、回復魔法とシールド魔法2系統の3種類。Courageとその上位系統にあたるCenterは併用できないが、Holy Armorは重ねてかけることができるため、その効果は大きい。

戦闘後の回復に魔法を使うというのが最も一般的なスタイルだが、Undeadに対しては魔法使いに似た戦術が可能だ(Rootし、Ward Undeadを連射してから近接戦闘に移る)。また、ランク5のStunは、短時間ではあるが相手が一切行動できなくなるため、PAL×2で交互にたたき込めば一方的に攻撃できる。



Light Healingの修得はレベル15と遠い道のりだが、ほかのコンボクラスに比べると非常に早い。PAL専用のスキルLay On Handも含め、窮地の時に頼りになる存在だ

	名称	対象	効果	スキル	Mana
ランク1(レベル9)	Courage	単体	ACと最大HPを増加させる	Abj	12
	Cure Poison	単体	毒をいやす	Alt	20
	Flash of Light	単体	目を見えなくさせる(対人戦向け)	Div	12
	Minor Healing	単体	10HPを回復させる	Alt	10
	Sence Magic	(術者)	(現段階では無効)	Div	5
	Spook the Dead	単体	Undeadを逃走させる	Alt	10
	Yaulp	術者	短時間STRを増加させる	Abj	5
ランク2(レベル15)	Cure Disease	単体	病気を治す	Alt	20
	Hammer of Wrath	術者	術者のみが使える魔法のハンマーを作る	Con	50
	Holy Armor	単体	ACを増加させる	Abj	20
	Light Healing	単体	30HPを回復させる	Alt	25
	Lull	単体	NPCを一時的に非攻撃的にする	Alt	10
	Sence the Dead	術者	最も近くにいるUndeadの方へ向く	Div	5
	Ward Undead	単体	ダメージ(Undeadのみ、約48DMG)	Evo	30
ランク3(レベル22)	Center	単体	ACと最大HPを増加させる	Abj	40
	Endure Poison	単体	Poison resistanceを20上げる	Abj	20
	Halo of Light	術者	魔法の灯りを作る	Con	40
	Invigor	単体	スタミナを回復させる	Alt	20
	Invisibility versus Undead	単体	Undeadから身を隠す	Div	40
	Reckless Strength	単体	STRを増加させる	Alt	30
	Root	単体	Root(まひ)	Alt	30

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4
回復魔法	Minor Healing	Light Healing	—	Healing
シールド魔法1	Courage	—	Center	—
シールド魔法2	—	Holy Armor	—	Split Armor

Ranger

DRUの戦士版とでも言えばいいだろうか。RNGは、アウトドア系の魔法を中心に、回復から攻撃まで行えるバランスの良さが大きな特徴だ。レベルが上がると、足の速くなるSpirit of Wolfや、コストパフォーマンスの高いStinging Swarmなどが使えるようになる。

柱となる魔法はDRUと同じく、回復、シールド、ダメージの3種。攻撃に使うBurst of FireやIgniteは、すべての敵に対し有効なので、Rootして連射するというWIZの基本戦術が可能である。ダメージはお世辞にも高いとは言えないが、近接戦闘に移る前に敵のHPを削れるので、じゅうぶん役に立つだろう。回復魔法はレベルに見合った呪文が覚えられないので(Healingがレベル39)、戦闘後の休憩時間を短縮できる程度と心得よう。

パーティープレイの際は、直接戦いつつ、Root系の魔法で敵に逃げられないようにするのが主な役割となる。呪文の詠唱中は敵から大きなダメージを受けやすいので、武器で戦いつつダメージ魔法を連射するというスタイルはお勧めできない。魔法使いがダメージ魔法に専念できるように、SnareとGrasping Rootsを併用してみると良いだろう。

	名称	対象	効果	スキル	Mana
ランク1(レベル9)	Endure Fire	単体	Fire resistanceを20上げる	Abj	20
	Flame Lick	単体	ACを下げる	Evo	10
	Glimpse	術者	視界をズームする	Div	5
	Lull Animal	単体	動物を非攻撃的にする	Alt	10
	Minor Healing	単体	10HPを回復させる	Alt	10
	Skin Like Wood	単体	ACと最大HPを増加させる	Abj	10
	Snare	単体	移動速度を低下させる	Alt	15
ランク2(レベル15)	Burst of Fire	単体	ダメージ(15DMG)	Evo	15
	Camouflage	単体	透明になる(アウトドアのみ)	Div	15
	Cure Poison	単体	毒をいやす	Alt	20
	Feet like Cat	単体	AGIを約18上げる	Alt	40
	Grasping Roots	単体	Root(まひ)+ダメージ(10DMG)	Alt	30
	Invoke Lightning	範囲	ターゲットとその周囲のNPCへダメージ(25DMG)	Evo	32
	Thistlecoat	自分自身	ダメージシールド(1DMG)	Abj	25
ランク3(レベル22)	Bind Sight	術者	他者の視点を借りて見る	Div	15
	Enduring Breath	単体	水中呼吸を可能にする(Fish Scaleが必要)	Alt	35
	Harmony	(範囲)	(現段階では無効)	Abj	25
	Ignite	単体	ダメージ(37DMG)	Evo	30
	Light Healing	単体	30HPを回復させる	Alt	25
	Skin Like Rock	単体	ACと最大HPを増加させる	Abj	60
	Ward Summoned	単体	ダメージ(Elementalなどの召喚系NPCのみ。41DMG)	Evo	30

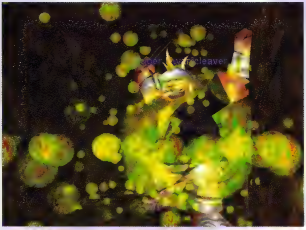
	ランク1	ランク2	ランク3
回復魔法	Minor Healing		Light Healing
シールド魔法	Skin Like Wood		Skin Like Rock
ダメージ魔法	—	Burst of Fire	Ignite

Phase4終盤になってコンボクラスにChannelingのスキルが追加された(レベル9)。従来は一度でも攻撃を受けると呪文の詠唱を中断させられていたので、製品版ではどうなるかが注目される

Shadow Knight

PALとは対照的な職業であるSHDは、NECの魔法の一部を使用することができる。Skeletonをペットとして召喚したり、敵のSTRを奪って自分に還元する呪文をはじめ、高レベルになると徐々に相手のHPを奪ってゆくHeat Bloodや、姿を隠すGather Shadowsなどを覚えていく。

メインとなる魔法は召喚とRoots系の2種類で、回復とダメージはかなりレベルを上げないと使用できない。序盤の基本となる呪文はSiphon StrengthとClinging Darknessで、単独プレイの場合は、Bone Walkでペットを召喚し、Mend Bonesで回復させせつつ共に戦うスタイルとなる。



現在のところ、魔法によるダメージは本人以外には表示されない。SHDの呪文の多くは、他人から見ると何をしているか分かりにくいのが欠点か？　画面はHeat Bloodを詠唱している様子

パーティープレイにおいては、残念ながら汎用性の高い魔法は少ない。敵が逃げ出す前にSnareと同じタイプのClinging Darknessなどを確実に決めていこう。Undeadが相手であれば、ピンチの時にSpooke the Deadでいったん追い払うなどの小技がいくつかある。

最後に、呪文とは関係ないが、SHDの特殊スキルHarm Touchの威力について訂正しておきたい。最大ダメージはレベル×10で、魔法と同じく手ごわい敵には効かなくなる仕組みだ。

	名称	対象	効果	スキル	Mana
ランク1(レベル9)	Disease Cloud	範囲	ダメージ+病気(HPの回復を遅らせる)にする	Con	10
	Invisibility vs Undead	単体	Undeadから姿を隠す	Div	40
	Locate Corpse	術者	最も近い死体の方向を向く	Div	5
	Sense the Dead	単体	最も近くにいるUndeadの方向を向く	Div	5
	Siphon Strength	単体	STRを10吸い取る	Alt	5
ランク2(レベル15)	Bone Walk	術者	スケルトン(NEC、ランク3)を召喚し、ペットにする(Bone Chipが必要)	Con	80
	Clinging Darkness	単体	移動速度を低下させる	Alt	20
	Endure Cold	単体	Cold Resisanceを20上げる	Abj	20
	Fear	単体	NPCを逃走させる	Alt	40
	Mend Bones	単体	召喚したSkeletonのHPを回復	Alt	25
	Numb the Dead	単体	一時的にNPCを非攻撃的にする(Undeadのみ)	Abj	20
	Shadow Step	術者	近くへランダムでテレポートする	Alt	10
ランク3(レベル22)	Comvoke Shadow	術者	Skeleton(NEC、ランク4)を召喚し、ペットにする(Bone Chipが必要)	Con	120
	Dark Empathy	単体	自分のHPが減る代わりに他者のHPを回復する	Alt	20
	Deadeye	単体	透明の者が見えるようになる	Div	35
	Engulfing Darkness	単体	移動速度を低下させる	Con	60
	Spooke the Dead	単体	Undeadを逃走させる	Alt	10
	Vampiric Embrace	単体	HPを吸い取る	Alt	50
	Ward Undead	単体	ダメージ(Undeadのみ。48DMG)	Evo	30

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4
召喚魔法	—	Bone Walk	Comvoke Shadow	Restless Bones
Root魔法	--	Clinging Darkness	Engulfing Darkness	—
回復魔法			Vampiric Embrace	—
ダメージ魔法			—	Heat Blood

回復・補助系

専業魔法使いは敵の攻撃から身を守ってくれる戦士を必要とし、戦士は戦闘で傷ついた体をいやしてくれるだけでなく、能力を増強させ、必要以上の危険を取り除いてくれる回復・補助クラスを仲間として必要としている。すべてのクラスは相互に依存しているが、回復・補助系のクラスは、その中で最も戦略的な対応を要求される。

Bard

楽器は手に装備しなければならないので、武器による戦闘は行えない。楽器を持って支援に回るか、近接戦闘するかは状況によって判断しよう

BRDの歌は非常にバラエティーに富んでおり、効果がパーティー全体に及ぶものが多い。攻撃速度を上げる、HPの回復、足を速くする、死体を捜すなどの補助的な歌が中心だが、直接敵にダメージを与えることも可能だ。高レベルになると、敵を眠らせたり、まひさせるほか、パーティーメンバーのManaを回復させることまでできてしまう。パーティーにBRDがいると戦術が変わると言われるほどで、EQの中で最も多彩な魔術（歌）の使い手と言える。

魔法を扱う職業とは仕組みも異なっており、レベルごとに一つずつ新しい歌を覚えていく。歌の効果はSingingのスキルが基本だが、楽器を併用することで、その効果は増大する。楽器は4種類あり、演奏するにはそれぞれPercussion（レベル5）、Stringed（レベル8）、Brass（レベル11）、Wind（レベル14）というスキルが必要となる。

歌っている間だけ効果は持続する仕組みで、中断すると、その効果は数秒後に失われてしまう。そのため、同時に複数の歌を使うことはできない。戦術上の注意としては、支援の歌ですら周囲の敵のターゲットとなってしまうので、状況によっては歌を使わないという選択も必要だ。また、範囲タイプの歌は周囲の確認をくれぐれも忘れないように。

レベル	曲名	効果範囲	効果	スキル
1	Chant of Battle	パーティー	パーティーメンバーのSTRとDEXを高める	Percussion
2	Chord of Dissonance	範囲	ダメージ	Stringed
3	Jaxan's Jig'oVigor	パーティー	スタミナ回復	Percussion
4	Lyssa's Locating Lyric	単体	死体を捜す	Singing
5	Selo's Accelerando	パーティー	移動速度を高める	Percussion
6	Hymn of Restoration	パーティー	回復	Stringed
7	Jonthan's Whistling Warsong	本人のみ	STRを高める	Singing
8	Kelin's Lugubrious Lament	NonParty	一時的にNPCを非攻撃的にする	Stringed
9	Elemental Rhythms	パーティー	Magic、Heat、ColdのRegistanceを高める	Percussion
10	Anthem de Arms	パーティー	STRと攻撃速度を高める	Singing
11	不明	—	—	—
12	Brusco's Boastful Bellow	単体	単体ダメージ	Singing

注：原稿執筆段階では、レベル11の歌は調整中で、Agitato's Taunting TuneとCinda's Charismatic Carillonの二つがあった。Charm系の歌とうわさされるが、未機能のため不明とした

Cleric

CLRは聖職者であり、弱っている者を助けたり、不浄なUndeadに対抗するための魔法を得意とする。HP回復および毒や病気の治療については全職業中で最高の能力を持っており、直接戦闘を専業とする戦士には不可欠のパートナーである。防具についての制限はないが、武器は1H／2H Bluntの打撃系に限られる。序盤こそ武器による戦闘も不可能ではないが、次第に回復補助専業としての地位をパーティーの中で築いていく。

Undead系の敵に対してのみ、同レベルのWIZですら及ばないほどのダメージ魔法を扱うことができ、序盤から中盤にかけての経験値獲得は難しくない。回復治療の本業を忘れ、攻撃魔法でManaを使い果たしてしまい、パーティーのHPが危機的状況にあるのに回復ができないCLRを数多く見てきた。裏方としてメンバーを支える精神力がCLRには要求されるのである。

高レベルになると、蘇生の魔法を扱うようになり、その恩恵を受けた者は死体回収のために長い距離を走らなくても済むようになる。また、さらに高位の蘇生魔法では、死によって失われた経験値を取り戻す呪文まで存在する。レベル30以上のパーティーでは、CLRは不可欠となり、CLRがいないという理由だけでログアウトしてしまうプレイヤーもいる。

レベル48のCLR、Maro Chimamire　プレイヤーからMaro様として慕われ、筆者も何度か蘇生してもらった　画面はStun系の魔法を使って敵の動きを止めているところ

	名称	対象	効果	スキル	Mana
ランク1（レベル）	Courage	単体	ACとHPを増加させる	Abj	10
	Cure Poison	単体	Poisonを治療する	Alt	20
	Divine Aura	単体	一定量の攻撃を吸収する	Abj	10
	Flash of Light	単体	対象の視界を閉ざす	Div	10
	Lull	単体	対象を非戦闘的にする	Alt	10
	Minor Healing	単体	10程度のHP回復	Alt	10
	Sense Magic	（単体）	（現段階では無効）	Div	5
	Spook the Undead	単体	Undead系の敵を追い払う	Alt	10
	Strike	単体	対象に8程度のダメージ	Evo	12
	Yaulp	単体	短時間だけACとSTRを増加させる	Abj	5
ランク2（レベル5）	Cure Blindness	単体	Blindness（盲目）を治療する	Alt	20
	Cure Disease	単体	Disease（病気）を治療する	Alt	20
	Gate	術者	ホームポイントにテレポートする	Alt	70
	Holy Armor	単体	ACを増加させる	Abj	20
	Light Healing	単体	30程度のHP回復	Alt	25
	Reckless Strength	単体	短時間だけSTRを増加させるが徐々に戻る	Alt	30
	Stun	単体	対象を身動きできなくする	Evo	60
	Summon Drink	術者	飲料（Globe of Water）を作り出す	Con	10
	Ward Undead	単体	Undead系の敵に40～45のダメージ	Evo	30
ランク3（レベル9）	Center	単体	ACとHPを増加させる	Abj	40
	Endure Fire	単体	Fire耐性を増加させる	Abj	20
	Endure Poison	単体	Poison耐性を増加させる	Abj	20
	Fear	単体	NPCを追い払う	Alt	40
	Hammer of Wrath	術者	魔法のハンマーを作り出す	Con	50
	Root	単体	NPCの移動を不可能にする	Alt	30
	Sense the Dead	単体	至近にいるUndead系の敵の方向を向く	Div	5
	Soothe	単体	Lullの上位版、敵の戦意を失わせる	Alt	30
	Summon Food	術者	食糧（Black Bread）を作り出す	Con	10
	Word of Pain	範囲	対象の範囲内の敵に25程度のダメージ	Evo	57

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5
回復魔法	Minor Healing	Light Healing	—	Healing	—
耐性増加	—	—	Endure Fire	Endure Cold	Endure Magic
	—	—	Endure Poison	Endure Disease	—
ダメージ魔法	Strike	—	—	Smite	—
対Undeadダメージ	—	Ward Undead	—	Expulse Undead	—
NPC戦意喪失	Lull	—	Soothe	—	Calm

Druid

DRUはアウトドアに関連した魔法を得意とし、旅に役立つ呪文が多い。移動速度を上げるSpirit of Wolf(ランク4)をはじめ、レベル19からNorrathの各地へテレポートする魔法を覚えるようになって、レベル29以上になると、集団テレポートまでが可能となる。

全体の能力としては、回復、ダメージ、補助といったさまざまな魔法を扱える点が大きな特徴だ。一見、万能に見えるかもしれないが、個々の能力は魔法使い系の職業よりも1、2ランク下となっている。

DRUの柱となる魔法は4種類ある。ほかと比べて特徴と言えるのが、Shield of Thistlesをはじめとするダメージシールドだ。これは、敵から攻撃を受けるたびに一定ダメージを与える効果があるため、パーティーの前衛には必ずかけておきたい。Rootには、動きを遅くするSnare系と動きを止めるRoot系の2系統がある。

戦術的には、魔法使いと同じように敵をRootし、ダメージ魔法をたたき込むスタイルと、Strength of Earth、Firefist、Skin Like Woodなどに加え、このダメージシールドで近接戦闘を行うスタイルがある。アウトドアでは、Spirit of Wolfを使い、敵から逃げつつStinging Swarm(ランク4の魔法。一定ダメージを徐々に与えるため時間はかかるが、Manaパフォーマンスに優れる)などで戦うことも可能だ。

Levitate(ランク4の魔法)で空中浮揚しつつ、Charm系の魔法でクマをペットとした様子(この後Charmが解け、クマに襲われた)。実用的なものばかりではないが、DRUには変わった呪文がそろっている

	名称	対象	効果	スキル	Mana
ランク1(レベル1)	Burst of Flame	単体	ダメージ(5DMG)	Evo	7
	Dance of the Fireflies	術者	灯りを作り出す(アウトドアのみ)	Div	10
	Endure Fire	単体	Fire resistanceを20上げる	Abj	20
	Flame Lick	単体	ACを下げる(Fire Beetle Eyeが必要)	Evo	10
	Lull Animal	単体	動物を非攻撃的にする	Alt	10
	Minor Healing	単体	10HPを回復	Alt	10
	Panic Animal	単体	動物を逃走させる	Alt	10
	Sense Animals	術者	最も近くにいる動物の方へ向く	Div	5
	Skin Like Wood	単体	ACと最大HPを増加	Abj	10
	Snare	単体	移動速度を低下させる	Al	15
ランク2(レベル5)	Burst of Fire	単体	ダメージ(15DMG)	Evo	15
	Camouflage	単体	透明になる(アウトドアのみ)	Div	15
	Cure Disease	単体	病気を治す	Alt	20
	Cure Poison	単体	毒をいやす	Alt	20
	Gate	術者	Home Pointへテレポート	Alt	70
	Grasping Roots	単体	Root(まひ)+ダメージ(10DMG)	Alt	30
	Harmony	(範囲)	(現段階では無効)	Abj	25
	Invoke Lightning	範囲	ターゲットとその周囲のNPCへダメージ(25DMG)	Evo	32
	Ward Summoned	単体	ダメージ(Elementalなどの召喚系NPCのみ。41DMG)	Evo	30
	Whirling Wind	単体	ダメージ(25DMG)	Con	24
ランク3(レベル9)	Endure Cold	単体	Cold Resisanceを20上げる	Abj	20
	Enduring Breath	単体	水中呼吸を可能にする(Fish Scaleが必要)	Alt	35
	Firefist	術者	ATKを上げる(約13)	Evo	30
	Ignite	単体	ダメージ(37DMG)	Evo	30
	Invisibility vs Animals	単体	動物から身を隠す	Div	30
	Light Healing	単体	回復	Alt	25
	Shield of Thistles	単体	ダメージシールド(毎6DMG)	Abj	40
	Starshine	単体	明かりを作り出す(アウトドアのみ)	Div	50
	Strength of Earth	単体	STR15増加	Alt	40
	Thistlecoat	術者	ダメージシールド(毎1DMG)	Abj	25
	Treeform	術者	木に姿を変えることで、特定のNPCから攻撃されにくくなる	Alt	40

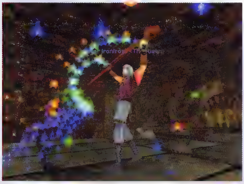
	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5
回復魔法	Minor Healing		Light Healing	—	Healing
シールド	Skin Like Wood		—	Skin Like Rock	
	—		Shield of Thistles		Shield of Barb
ダメージ魔法	Burst of Flame	Burst of Fire	Ignite		Careless Lightning
Root魔法	Snare		Grasping Roots		—

Shaman

シャーマニズムという言葉から呪術をイメージするかもしれないが、EQの世界ではCLRと並ぶほどの回復補助クラスとして位置付けられている。SHMを選択できるBarbarian、Ogre、Trollの3種族にとっては唯一の回復補助系の魔法を使う職業であり、またこれらの種族は体力があるため、CLRよりも直接戦闘に有利である。ただし、防具はChainまで、武器は1H/2H Blunt系に限られる。

SHMは敵を弱め、味方を強くする魔法を主とする職業であり、序盤のうちは自らも戦えるという特徴がある。より多くの経験値やアイテムを求めて無理めの敵と戦うという時、SHMの補助魔法はパーティーの戦闘力を2、3レベル分向上させてくれる。後半になると、戦闘では専業戦士に劣り、回復ではCLRに劣り、移動についてはDRUに劣るという複合クラス特有の欠点が出てくる。しかし、それでもSHMによる補助魔法は、パーティー全体の安心感につながっている。

SHMは、ほかの職業と組み合わせたパーティーの中でこそ実力を発揮する。Rootによる足止めとダメージ魔法という戦術も、毒や病気で弱らせた敵を撲打する戦術も、それを専業とする職業には及ばない。積極的にパーティープレイに参加して、自らの技を磨いてほしい。Sprit of Wolfという後半まで多用する補助魔法が、全職業の中で最も低いレベルから使えることも付記しておこう。



ベータテストでは最も有名なSHMのキャラクター、Joror Ironfist。彼のパーティープレイには定評があり、彼が率いる「The Risen」というギルドは、最もパワフルなギルドの一つとして知られている

	名称	対象	効果	スキル	Mana
ランク1(レベル1)	Bruss of Flame	単体	対象に4~6の炎のダメージ	Evo	7
	Cure Disease	単体	Diseaseを治療する	Alt	20
	Dexterous Aura	単体	DEXを増加させる	Alt	10
	Endure Cold	単体	Cold耐性を増加させる	Abj	20
	Flash of Light	単体	対象の視界を閉ざす	Div	12
	Inner Fire	単体	ACとHPを増加させる	Abj	10
	Minor Healing	単体	10程度のHP回復	Alt	10
	Sense Magic	(単体)	(現段階では無効)	Div	5
	Strengthen	単体	STRを増加させる	Alt	10
ランク2(レベル5)	Cure Poinson	単体	Poisonを治療する	Alt	20
	Drowsy	単体	対象の攻撃速度を遅くする	Alt	20
	Endure Fire	単体	Fire耐性を増加させる	Abj	20
	Feel Like Cat	単体	AGIを増加させる	Alt	40
	Fleeting Fury	単体	短時間だけSTR、AGI、DEXを増加させる	Abj	10
	Frost Rift	単体	対象に15程度の氷のダメージ	Evo	15
	Gate	術者	ホームポイントにテレポートする	Alt	70
	Scale Skin	単体	一定量の攻撃を吸収する(要Snake Scale)	Abj	25
	Sicken	単体	対象をDisease状態にする	Con	30
	Sprit Pouch	術者	袋(Spirit Pouch)を作り出す	Con	40
	Summon Drink	術者	飲料(Globe of Water)を作り出す	Con	10
ランク3(レベル9)	Cure Blindness	単体	Blindness(盲目)を治療する	Alt	20
	Endure Disease	単体	Disease耐性を増加させる	Abj	20
	Light Healing	単体	30程度のHP回復	Alt	25
	Sense Animals	術者	至近にいる動物の側にテレポート	Div	5
	Serpent Sight	単体	Infravisionを可能とする	Div	30
	Spirit Sight	単体	Invisible状態のNPCを見えるようにする	Div	20
	Sprit of Bear	単体	STAを増加させる	Abj	40
	Sprit of Wolf	単体	移動速度を増加させる	Alt	40
	Summon Food	術者	食糧(Black Bread)を作り出す	Con	10
	Tainted Breath	単体	対象をPoinson状態にする	Con	40

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5
回復魔法	Minor Healing	—	Light Healing		Healing
ステータス増加	Strengthen	Feet like Cat	Sprit of Bear	Sprit of Snake	Sprit Monkey
	Dexterous Aura		—	—	Sprit Strength
耐性増加	Endure Cold	Endure Fire	Endure Disease	Endure Poison	Endure Magic
ダメージ魔法	Burst of Flame	Frost Rift		Sprit Strike	—

専業魔法使い系

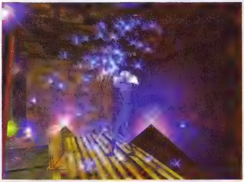
防具とすら呼べないほど薄っぺらな服を身にまとい、華麗で危険な魔法を操る専業魔法使いたち。彼らの扱う魔法はさまざまで、それぞれ得意な攻撃スタイルを持つ。600種類の魔法のうち、回復補助系を除く数百の魔法でスペルブックを埋め尽くす彼らは、常に限られたManaをいかに駆使するかに神経を集中させている。まさに、知識を極めるという生き方こそ、専業魔法使いたちの人生なのだ。

Enchanter

アイテムに魔力を封じ込め、姿形は変幻自在の専業魔法使いENCは、トレードスキル(生産系スキル)が導入されるまでは地味な存在だった。ダメージ魔法やNPCの感情・状態を操作する魔法がそろってはいるが、「どうしてもENCが必要だ」という状況にはならなかったのである。

ENCの魅力はマジックアイテム作成である。Jewel Craft(装飾品作成)などで使う素材に魔力を付加することで、魔法のアイテムを作成することが可能なのだ。ちなみに、ほかの職業がどんなにトレードスキルを訓練しても、魔法のアイテムを自分だけで作ることはできない。また、種族に関係なくCHAのステータスが高いことから、NPCとのアイテム売買では有利となる。加えて、ありとあらゆる種族に変身することができるため、Evil種族の街でも取引ができるのだ。

ENCの戦いは、まず敵地にいるモンスターに姿を変えて偵察し、敵が多すぎる時には魅了したり非戦闘的にするなどしてパーティーが対応できる数だけにする。また、戦士などにはダメージを吸収する補助魔法を使い、いざとなったらダメージ魔法をたたき込むという臨機応変なものだ。戦利品を加工したり、売りさばくのにもENCの特性が生かされるのは言うまでもない。



無装備に見えるが、なんとレベル40以上のENCである。彼女を真の姿(Dark Elf)として見かけたことは、数ヵ月間のプレイで数度しかない。大勢のプレイヤーから付与魔法を要求され、街とダンジョンの往復の日々を送っている

	名称	対象	効果	スキル	Mana
ランク1(レベル1)	Lull	単体	対象の反応範囲を縮める	Alt	10
	Minor Shielding	術者	術者の最大HPとACを増加させる	Abj	10
	Pendril's Animation	(単体)	(現段階では無効)	Con	0
	Sense Magic	(単体)	(現段階では無効)	Div	5
	Shallow Breath	単体	対象に5DMG	Alt	7
	Strengthen	単体	対象のSTRを増加させる	Alt	10
	Weaken	単体	対象のSTRを減少させる	Alt	8
ランク2(レベル4)	Color Flux	単体	対象を混乱させる	Div	25
	Enchantment of Light	(アイテム)	(現段階では無効)	Alt	20
	Enfeeblement	単体	対象のSTRとACを減少させる	Alt	20
	Fear	単体	対象を逃亡させる	Alt	40
	Gate	術者	HomePointに戻る	Alt	70
	Haze	単体	対象のACを増加させる	Abj	20
	Illusion:Half Elf	術者	Half elfに変身する	Div	10
	Illusion:Human	術者	Humanに変身する	Div	10
	Invisibility	単体	対象の姿を消す	Div	30
	Mesmerize	単体	対象を眠らせる	Con	20
	Suffocating Sphere	単体	対象に10DMG	Alt	30
	Tashan	単体	対象の魔法抵抗力を減少させる	Abj	15
ランク3(レベル8)	Alliance	単体	対象の友好度を上げる	Alt	35
	Bind Sight	単体	対象の視点にする	Div	15
	Cancel Magic	単体	対象の詠唱を中断させる	Abj	30
	Chaotic Feedback	単体	対象に45DMG	Evo	45
	Enchant:Silver	アイテム	a bar of silverに魔力を付加する	Alt	80
	Eye of Confusion	単体	対象から光を奪う	Alt	25
	Illusion:Gnome	術者	Gnomeに変身する	Div	10
	Illusion:Wood Elf	術者	Wood elfに変身する	Div	10
	Lesser Shielding	術者	術者の最大HP、AC、魔法抵抗力を増加させる	Abj	25
	Mircyl's Animation	術者	Tiny daggerを使って戦士を召喚	Con	15
	Root	単体	対象の足を止める	Alt	30
	Sentinel	術者	遠くの景色を見る	Div	25
	Soothe	単体	対象の反応範囲を縮める	Alt	30

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5
シールド魔法	Minor Shielding	—	Lesser Shielding	—	Shielding
ダメージ魔法	Shallow Breath	Suffocating Sphere	Chaotic Feedback	Choke	Sanity Warp
変身	—	Half Elf Human	Gnome Wood Elf	Dark Elf Erudite Halfling High Elf	Barbarian Dwarf Tree
魔力付加	—	—	Enchant:Silver	—	Enchant:Electrum

Necromancer

まがまがしいUndeadモンスターを召喚し、自らのしもべとして自由に操るNECは、EQの世界で最も不気味な職業だ。敵を弱らせHPを吸い取り、生と死をもてあそぶ暗黒の世界の住人である。禁忌とされる魔法の数々は、これまでの魔法使いのイメージを一変させるユニークなものばかりだ。使いこなすためには、相当の工夫が必要となるであろう。

NECの戦い方は、基本的にUndeadのペットを召喚し、戦わせるというものだ。同じペットを使うMAGとの決定的な違いは、NECがペットを治療できることである。また、自らのHPを媒介として、敵から吸い取ったHPをパーティーのメンバーに配ることもできる。さらに、ほかの魔法使い系の職業とは異なり、「火力」と称されるような瞬間的に大ダメージを与える魔法はなく、じわじわとHPを削ったり、病気や毒に冒したり、極めて陰湿な魔法攻撃を行う。

ベータテストでは、Undead系のペットを盾にしてソロプレイをするNECが多かったが、ペットの強さのバランスが調整され、現在では効率的とは言えなくなった。NEC自体が理解されにくい職業であるのに加えて、治療/攻撃魔法ともに、それを専業とする職業に及ばないため、パーティープレイも困難なのが実状だ。

NECの人生は日陰にしか存在しない。画面の彼もまた、不気味なSkeletonを引き連れ、怪しげな魔法を使っては、周囲の冒険者の眉をひそめさせている。彼にとって最も必要なのは、一緒にパーティーを組んでくれる友達だろう

	名称	対象	効果	スキル	Mana
ランク1(レベル1)	Cavorting Bones	術者	ペットのSkeletonを召喚	Con	15
	Coldlight	単体	視界を狭める	Con	15
	Disease Cloud	範囲	範囲内の対象をDisease(病気)にする	Con	10
	Invisibility vs Undead	単体	対象をUndead系のNPCから不可視にする	Div	40
	Lifetap	単体	対象のHPを術者が5程度吸収する	Alt	9
	Locate Corpse	術者	至近にある死体の方向を向く	Div	5
	Minor Shielding	術者	ACとHPを増加させる	Abj	10
	Reclain Energy	単体	召喚生物をManaに戻す	Con	5
	Sense the Dead	術者	至近のUndead系のNPCの方向へ向く	Div	5
	Siphon Strength	術者	対象のSTRを術者が吸収する	Alt	5
ランク2(レベル4)	Clinging Darkness	単体	対象の移動速度を低下させ、じわじわとダメージを与える	Alt	20
	Endure Cold	単体	対象のCold耐性を増加させる	Abj	20
	Fear	単体	NPCを追い払う	Alt	40
	Gate	術者	ホームポイントにテレポートする	Alt	70
	Grim Aura	(術者)	(現段階では無効)	Alt	25
	Leering Corpse	術者	ペットのスケルトンを召喚	Con	40
	Lifespike	単体	対象のHPを術者が11程度吸収する	Alt	18
	Numb the Dead	単体	対象のUndead系NPCを非戦闘的にする	Abj	20
	Poison Bolt	単体	対象をPoinson(毒)にする	Con	30
	Sense Magic	(単体)	(現段階では無効)	Div	5
ランク3(レベル8)	Bone Walk	術者	ペットのスケルトンを召喚	Con	80
	Dark Empathy	単体	自らのHPを対象に与える	Alt	20
	Dark Pact	術者	自らのHPをManaに交換する	Alt	5
	Deadeye	術者	Infravision(暗視)とInvisibleのものを見えるようにする	Div	35
	Gather Shadows	術者	術者を不可視にする	Div	35
	Impart Strength	単体	自らのSTRを対象に与える	Alt	15
	Lesser Shielding	術者	ACとHPとMagic耐性を増加させる	Abj	25
	Mend Bones	術者	ペットをHealする	Alt	25
	Shadow Step	術者	ランダムテレポート	Alt	10
	Vampiric Embrace	単体	対象のHPを術者が吸収する(調査段階では無効)	Con	50
	Ward Undead	単体	Undead系のNPCにダメージ	Evo	30

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5
シールド魔法	Minor Shielding	—	Lesser Shielding	—	Shielding
召喚魔法	Cavorting Bones	Leering Corpse	Bone Walk	Convoke Shadow	Restless Bones
HP吸い取り	Lifetap	Lifespike	Vampiric Embrace	Lifedraw	—

Magician

MAGは、召喚術師としてEQの世界で暮らしている。食べ物、水、包帯など、だれもが必要とする物質のほか、魔法の武器や矢なども自らの魔法で作り出し、それをパーティーに供給する役目を担う。ダメージ魔法もWIZにこそ及ばないものの、じゅうぶんに実用に耐え、召喚生物を盾にして無傷で経験値を得るということも不可能ではない。召喚生物がペットとして戦士の役割を果たしてくれるため、序盤ではパーティーを組まないソロプレイが目立つ職業でもある。

魔法によって召喚されたペットは、術者の使用する呪文のレベルによって強さが変わる。より高レベルの呪文であればあるほど実力は高く、ほぼ同じレベルのWARに匹敵するほどの攻撃力を持つ。ただし、ペットが傷ついても、ペットの治療ができないという点がMAG唯一の欠点である。ペットを使った戦いでは、持久戦にせず、早めに決着をつける方がよい。

MAGが召喚した武器はMAGIC ITEMの属性が付加されている。従って、GhoulやWispなどのマジック武器でなければ、ダメージを与えられない敵に対しても有効だ。マジック武器は高価であるし、ダンジョンの奥底で死亡して装備を回収しなければならない時など、素手で戦うよりはずっと心強い装備を得られることになる。

ペットはモンスターをターゲットにする時に邪魔になるので、戦士に嫌われやすい。しかし、ダメージ魔法を使うだけではWIZと変わりはない。MAGはペットを召喚して始めて良さも悪さも出る

	名称	対象	効果	スキル	Mana
ランク1（レベル1）	Burst of Flame	単体	対象に5程度のダメージ	Evo	7
	Flare	前方	照明弾を発射	Evo	3
	Minor Shielding	術者	ACとHPを増加させる	Abj	10
	Reclain Energy	単体	召喚生物をManaに戻す	Con	5
	Sense Magic	（単体）	（現段階では無効）	Div	5
	Summon Dagger	術者	魔法のDaggerを作り出す（1個）	Con	10
	Summon Drink	術者	飲み物（Globe of Water）を作り出す（1個）	Con	10
	Summon Food	術者	食糧（Black Bread）を作り出す（1個）	Con	10
ランク2（レベル4）	Burn	単体	対象に16ダメージ	Evo	15
	Elementalkin Air	術者	Air Elementalを召喚する	Con	40
	Elementalkin Earth	術者	Earth Elementalを召喚する	Con	40
	Elementalkin Fire	術者	Fire Elementalを召喚する	Con	40
	Elementalkin Water	術者	Water Elementalを召喚する	Con	40
	Fire Flux	範囲	指定した範囲に12程度の継続的なダメージ	Evo	23
	Gate	術者	ホームポイントにテレポートする	Alt	70
	Sense Summoned	術者	召喚されたペットを探査し、その方向を向く	Div	5
	Summon Bandages	術者	包帯（Bandages）を5個作り出す	Con	15
	Summon Wisp	術者	照明（Wisp Stone）を作り出す	Con	30
ランク3（レベル8）	Dimensianal Pocket	術者	袋（Dimensional Pocket）を作り出す	Con	40
	Elementaling Air	術者	Air Elementalを召喚する	Con	80
	Elementaling Earth	術者	Earth Elementalを召喚する	Con	80
	Elementaling Fire	術者	Fire Elementalを召喚する	Con	80
	Elementaling Water	術者	Water Elementalを召喚する	Con	80
	Eye of Zomm	術者	視点を遠隔操作して別の場所を偵察する	Div	30
	Flame Bolt	単体	対象に44程度のダメージ	Evo	40
	Invisibility	単体	対象を透明化する	Div	30
	Lesser Shielding	術者	ACとHPとMagic耐性を増加させる	Abj	25
	Shield of Fire	単体	対象のFire耐性を増加させる	Abj	40
	Shock of Blades	単体	対象に33程度のダメージ	Con	30

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5
アイテム召喚	Summon Food Summon Drink Summon Dagger	Summon Bandages Summon Wisp	DimensionalPocket	Summon Blade — —	Summon Throwing Dagger Summon Heatstone —
ダメージ魔法(shock)	Burst of Flame	Burn	Shock of Blade	Shock of Flame	—
ペット召喚	—	Elementalkin	Elementaling	Elemental	Minor Summoning

Wizard

攻撃魔法を得意とし、ダメージとManaにおいて、ほかの職業の追従を許さないのがWIZの特徴だ。最も短時間で敵を始末できる攻撃魔法を所有しているため、WIZが不足していると「火力が足りない」とか「馬力不足だ」という表現が使われる。短時間で戦闘が終われば、前衛の戦士のダメージも少なく、CLRのManaも節約できるため、攻撃の柱としてパーティーに所属することが多い。

序盤は逃げる敵にとどめを刺すことがメインの仕事だが、後半になると一撃で600以上のダメージを与える魔法を連続して使うようになる。また、DRUと同様に、パーティー全員を別の場所に運ぶグループゲートを使うようになり、戦闘時の緊急脱出にWIZが活躍することは頻繁である。

ソロで戦うことは考えない方がよいが、Rootの呪文がレベル1から使える唯一の職業なので、足止めをしてダメージ魔法を使えば、Manaが続く限り敵を痛めつけることができる。ACもHPも低く、武器によるダメージも期待できないため、Manaが切れたら無力なのもWIZの特徴だ。充電式電池のようにMeditateとCastingを繰り返すため、ゲームプレイのほとんどの間、スペルブックを眺めて過ごすことになるだろう。

WIZのように装備に制限がある魔法使い系の職業は、色付きローブを集めたりして、自分だけの組み合わせを考える。範囲魔法以外の害のない魔法は、街中でも安全にトレーニングできる。DivinationはWIZの弱点になりがちなスキルなので、訓練を怠らないようにしよう

	名称	対象	効果	スキル	Mana
ランク1（レベル1）	Frost Bolt	単体	対象に7程度のダメージ	Evo	10
	Minor Shielding	術者	ACとHPを増加させる	Abj	10
	Numbing Cold	範囲	範囲に7程度のダメージ	Evo	13
	Root	単体	NPCの移動を不可能にする	Alt	30
	Sense Magic	（単体）	（現段階では無効）	Div	5
	Shock of Frost	単体	対象に6程度のダメージ	Evo	8
	Sphere of Light	術者	照明の玉（Light Globe）を作る	Div	10
ランク2（レベル4）	Fade	術者	ランダムにテレポートする	Alt	10
	Gate	術者	ホームポイントにテレポートする	Alt	70
	Glimpse	単体	視界を拡大表示する	Div	5
	Icestrike	範囲	指定した範囲に10程度の継続的なダメージ	Evo	30
	O'Keils Radiation	範囲	対象を攻撃したNPCに2程度のダメージで反撃	Abj	15
	See Invisible	単体	Invisible（不可視）状態のNPCを見えるようにする	Div	25
	Shock of Fire	単体	対象に16ダメージ	Evo	15
ランク3（レベル8）	Column of Frost	範囲	指定した範囲に31程度のダメージ	Evo	39
	Eye of Zomm	術者	視点を遠隔操作して別の場所を偵察する	Con	30
	Fingers of Fire	範囲	範囲に28程度のダメージ	Evo	47
	Fire Bolt	単体	対象に51程度のダメージ	Evo	40
	Lesser Shielding	術者	ACとHPとMagic耐性を増加させる	Abj	25
	Sense Summoned	術者	召喚されたペットを探査し、その方向を向く	Div	5
	Shadow Step	術者	ランダムにテレポート（Fadeより広範囲）	Alt	10
	Shock of Ice	単体	対象に3程度のダメージ	Evo	30

	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5
シールド魔法	Minor Healing	—	Lesser Shielding		Shielding
ダメージ魔法(Bolt)	Frost Bolt	Icestrike	Fire Bolt		Lightning Bolt
ダメージ魔法(shock)	Shock of Frost	Shock of Fire	Shick of Ice	Shock of Lightning	—

REDLINE

タイトルどおり、無料で遊べる国内外のネットワークゲームを紹介するこのページ。今回はBeyond Games社制作の「REDLINE」を紹介する。映画『マッドマックス』のような世界観の中で、白熱した戦いを思う存分楽しむことができる3Dシューティングだ。ここで紹介するマルチプレイ専用デモで、たっぷりと遊べる。 文／杉山淳一

車に乗れば強さ倍増 ワイルドな3Dバトルアクション

デモ版ながら8人までのマルチプレイが可能

「REDLINE」は、3D視点のバトルアクションゲーム。今回紹介するのは、もちろんただで遊べるマルチプレイデモのほうだ。http://www.accolade.com/noframes/products/redline/downloads2.htmからダウンロードできる(18MB。今月号の付録CD-ROMにも収録されている)。

デモ版には当然ながら機能制限があり、チームが2種類、キャラクターが各4種類ずつしか選べなく、戦場マップは2種類しか選択できない。また、製品版では同一マップ上で12人の対戦ができるが、デモ版では8人までが上限となっている。7人で対戦中の戦場に飛び込んでみたら全員がパニック状態で、チームを忘れてバトルロイヤル状態になっていた。製品版の12人よりは、8人でちょうどいいくらいだろう。だれかが死ぬたびに、当事者同士で何勝何敗という戦績がリアルタイムで表示されるが、今のところそれを記録する機能は無いようだ。

ゲームのルールは簡単。「QUAKE」のように武器やヘルスパックを拾いまくって、ひたすら敵を攻撃するだけ。だが、このゲームでの最大の特徴は、放置してある車に乗り込めば車対車のカーアクションとなるところ。もちろん車で人間を攻撃することも可能だ。対車、対歩兵への激しくスピード感のある戦闘が、REDLINEの魅力だと言える。

とにかく車を探して乗り込め 戦いはそれからだ

車対人間という図式では、明らかに車に乗ったほうが有利だ。車は戦場の特定の場所に放置してあるので、ドアに体当たりすれば乗車できる。

車さえ手に入れれば、移動力も耐久力も大きくなるし、武器の火力も大きい。武器の種類は、車の種類によって異なっている。中には、敵を追尾する弾を発射できるものもあるので、うまくこの武器を利用すれば、走り回って撃っているだけで簡単に敵をやっつけることも可能だ。チームバトルにも対応し、味方のチームを撃つことはできないので、混乱している戦渦に突っ込んでも同士討ちにならない。

バギータイプの車は地面の凹凸に敏感に反応し、派手にバウンドするので、敵の攻撃に当たりにくい。また、2輪タイプの車は小回りが利くなどの特徴があるので、うまく使い分けて戦いたい。被弾すると車は少しずつ壊れていき、煙や火をふき出すようになる。そのままでも大きな問題は無いが、煙は視界を遮るので、別の車を探して乗り換えたほうがいいだろう。

戦場に降り立ったときや、車を破壊されたときは、歩兵状態なので無防備だ。アイテムのレーダーを取れば、敵が赤、味方が青、車や砲台が灰色で表示されるので、それを参照しながら敵から逃げ、車へ向かって走ろう。

デモ版では全4チームのうち、COMPANYとRED 6の2チームしか選択できない。二つのチームでのキャラクターに大きな差は無いようだ。ちなみに、バックパックを持っているキャラクターは空中を飛べる

車を入手したら、積極的に攻撃していこう。歩兵は迷わず跳ね飛ばせ

車体のダメージが大きくなってきたらレーダーで空車(灰色で表示される)を探し、すぐに乗り換えよう

スピード感のある車での戦い。誘導弾使用時は、レーダーで前方に敵をとらえている場合であれば、乱れ撃ちをしていても勝てる

Information

OS:	Windows 95／98
CPU:	Pentium(またはK6-2) 200MHz以上
メモリー:	32MB以上
ビデオ:	DirectX6対応3Dアクセラレーター
HD容量:	75MB以上
サウンド:	DirectX6対応サウンドカード

歩兵時に活用できるカッターの威力

歩兵は標的として小さいので、車が発する弾は案外当たらないのだが、車体に跳ね飛ばされたときのダメージは大きい。もし車を取りに行けないなら、建物内にとどまって武器を集めよう。

歩兵時の利点は、武器が10種類も選べること。銃や散弾ライフルなどの対人用兵器のほかに、ミサイルや鉄甲弾のような対車用兵器もある。また、飛び道具以外にも回転カッターが使える。腕と好みにもよるだろうが、歩兵対歩兵で戦うときは、銃で対決するよりも、カッターを回して敵に体当たりしたほうが勝算は大きいようだ。肉を切り、内臓をかき回す音と悲鳴が重なって、なんとも後味が悪いけれど……。

ちなみに､このカッターで車の装甲も破壊できる。車は近接の敵にはめっぽう弱く、特に車の後方位置は追尾兵器からも死角になる。車の背後からカッターで奇襲攻撃を仕掛ければ、うまくいくとその勢いでドライバーも粉砕できる。歩兵で車に勝つというのは、なかなか気持ちがいい。

屋外の地上で戦えば、歩兵対車の勝敗はほぼ歴然としている。しかし、車は建物の中には入れないし、歩兵の場合は飛行できるキャラクターもある。地を這うだけの車に対して、上空からなら歩兵でもじゅうぶん優位に立てる。この辺りで、うまくゲームバランスがとれていると言えよう。

意外と使えるカッター。大型火器は連射できず、機関銃の威力は小さいので、対人攻撃はカッターでの体当たりのほうが効果的だ。ちょっと時間はかかるが、車もバラバラにできる威力がある

緊迫の1 on 1マルチプレイ 3時間にも及んだ激戦

マルチプレイにはREDLINE専用サーバーか、MPLAYERを利用する。両方とも割合にすいているが、いつアクセスしても、たいてい一つはゲームがオープンしている。テレホーダイ時間中でもラグは少ないし、昼過ぎや夕方でも遊び相手は手軽に見つかる。

REDLINE専用の対戦サーバーは数十ヵ所用意されていて、マルチプレイヤーを選択した後にIPアドレスを直接指定する。専用サーバーのIPアドレスは、http://www.accolade.com/noframes/products/redline/online.htmで確認できる。

時間帯を変えて10回ほどマルチプレイをした中で、印象的だったのはBLUEWINE氏との一騎打ちだ。3人ほどが戦っているサーバーに入ってみたら、いつの間にかBLUEWINEと私だけになっていた。BLUEWINEは飛べるキャラクターを使用していたので、立て続けに頭上から攻撃されて0勝5敗となってしまった。

しかし、建物内で復活したときに、探しに来たBLUEWINEへカッターで体当たり。建物内に誘い込み、迷路のような内部を逃げ回る。さらに、彼が来た方角とは反対側から建物を脱出して、ついに車をゲット。BLUEWINEは、私が車を得たと知ると、すかさず見張り台に上がり、上方から狙い撃ちしてきた。車を2回ほど破壊され、これで0勝7敗。

ようやくバギータイプの戦車に乗り込んで、いよいよ反撃を開始する。車の砲塔は上下しないのだが、地面が盛り上がったところに前輪を乗せて上を向き、誘導弾で狙い撃ち。BLUEWINEは粉々になって落ちた。これを3回繰り返して3対7としたところで、ようやく彼も車に乗るために地上へ降りて来た。そこで彼を追い掛けて跳ね飛ばすこと数回。やはり車にはかなわないようだ。2回ひき殺して5対7、車対車でのバトルで7対7の同点に持ち込んだ。

しかし、彼は強かった。次は一度も地面に降りて来ることなく、砲塔に上ってそこから強烈な攻撃を繰り出してくる。

7対8とリードされ、私は逃げるだけという時間が過ぎた。このままでは勝てないと、あきらめかけて砲塔の真下、つまり建物の1階に逃げ込んだところで奇跡が起こった。なんと、誘導弾を1階から発射すると、真上に飛んで屋根の上を攻撃できるのだ。こうして砲台を撃破し、再びBLUEWINEを地上に引きずり下ろすことに成功した。

この後、車での対決と白兵戦で10対10になった時点で、戦い始めから3時間が経過していた。私のほうから「BYE!」とメッセージを送り、BLUEWINEからは「See You Again!」と返事があったところでログアウト。アメリカは現地時間で午前3時になろうとしていた。私たちは互いに宿命のライバルとなったのだ。どこに居るかも分からない、顔も知らないライバルとの出会い。これぞネットワークゲームのだいご味だと言えるだろう。

建物内は暗くて敵が視認しづらい。そんなときは照明弾を使えば、ひっそりと隠れていた敵が浮かび上がる。ただし、下手に使うと自分の位置を敵に知らせることになる

ハマリ度ランキング 金メダル

ゲームの面白さをじゅうぶんに堪能できるデモ版だ。一定期間しかプレイできないベータテストと違って、デモ版はずっとただで遊べるのもいい。製品版を買うのは、この二つのマップに飽きてからでも遅くはない。

真上の砲台に居るBLUEWINEに、真下から誘導弾で攻撃しているところ。これで脅威となっている砲台攻撃を封じられる。レーダー上の赤い点がBLUEWINEだ

MPLAYERでのマルチプレイは、メインメニューから[Play Redline on mplayer.com]を選択すれば簡単に参加できる。アカウントの登録(無料)が必要だが、パッチを自動的に当ててくれるのでお勧め

無料※で利用できる国内対戦サーバー

4月号でもお伝えしたとおり、アメリカで絶大な人気を誇るオンラインゲームサービスMplayerが日本語にローカライズされ、Mplayer-Japanとしてサービスを開始した。ほとんど無料で利用できるこのサービスを前回より詳しく解説すると同時に、新たに追加された対応予定ゲームを紹介する。

文／日高　保

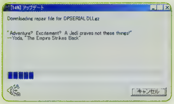
Mplayer-Japanの高い信頼性 その技術的な理由

Mpath Interactive社が運営するMplayerは、アメリカでも有数のオンラインゲームサービスで、会員は250万人を突破し、現在も着実に増え続けている。Mplayerでプレイ可能なゲームは100タイトルに迫っており、「QUAKE Ⅱ」「ポピュラス ザ ビギニング」といったメジャーなゲームのほか、「REDLINE」のデモ版など、最新ゲームに迅速に対応してさまざまなユーザーのニーズにこたえている。

多数のユーザーを抱える大規模なコミュニティーでありながら、システムとして非常に安定しており、実績をあげている。その積み上げられたノウハウが、そのまま日本に持ち込まれたのは非常に意義のあることだ。日本国内では、ネットワークゲームはまだまだ一般的な遊びとは言い難いが、これで多くの人が手軽にネットワークゲームに親しむ機会が一つ増えたことになる。

このMplayerのシステムには、DirectPlayの技術を採用している。ほかのオンラインゲームサービスプロバイダーでは独自のAPIを使用しているところもあるが、そうした特殊なシステムでは、日本語へのローカライズを含めて日本の環境に持ってきた場合、さまざまなトラブルが出てしまう可能性がある。その点Mplayerのシステムには安定性があると言え、海外のメーカーだけでなく、日本のメーカーが参入しやすい環境を提供しているのだ。

アップデート中はプレイヤーを飽きさせないために、面白いメッセージが続けて表示される。この画面には スター・ウォーズ 帝国の逆襲 でヨーダがルークを諭した有名な言葉が表示されている



GIZMOの便利な機能を使いこなそう

GIZMOは、何もMplayer-Japanに接続するためだけのツールではない。いくつか非常に便利な機能が用意されている。これらを使いこなすことで、仲間とのコミュニケーションが格段にとりやすくなるのである。

その一つがページャ機能だ。メイン画面左下の電話マークの入ったボタンを押すと使うことができる。ニックネームとメッセージを入力して送信するだけで、目的のプレイヤーがMplayer-Japan内のどこにいようとメッセージが送り届けられる。ゲームルームに呼びたい場合は、"Wanna Play?"のボックスをチェックする。相手が参加することを選べば、ゲームルームに招待できる。

ページャでは、仲間がログオン／ログオフした際に、その確認をすることも可能だ。ニックネームの上で右クリックをして"仲間"の設定を行っておけばいい。さらに、他人に迷惑をかける悪質なプレーヤーを会話から排除する(ミュートする)機能も使える。仲間と同様にニックネーム上で右クリックし、"ミュータントリスト"にそのプレーヤーを加えると、リストから外さない限りそのプレーヤーの発言が表示されなくなる。

また、ボイスチャット機能もロビーおよびルーム内で使用できる(ゲームによってはルーム内では使用できない)。パソコン付属のマイクとスピーカーやヘッドセットを使うことで、ボイスチャットは実現する。ルーム内では"送信可"ボタンを、ゲーム中では"話す"ボタンを押しながらマイクに向かって話せば、ルーム内の参加者に声が伝えられる仕組みだ。ただ、電話のように同時に双方向でのコミュニケーションは行えず、1人ずつしか話すことはできないようになっている。また、"スピーチエネルギー"というものが設定されており、それがなくなるとそのプレーヤーは話せなくなる。別の人が話すか、時間がたってエネルギーが回復すれば再び話すことが可能だ。これにより、1人のプレーヤーが話し続けることができないようになっている。

なお、こうしたGIZMOの機能に関する詳細な解説は、Mplayer-Japanのホームページ(http://www.mplayer.gameparc.ne.jp/support/)に掲載されているので、一度ここに目を通すことをお勧めする。

※一部有料のサービスがあります。P.101の表1を参照して下さい。

Mplayer-JapanでQUAKEを体験

1999年3月初旬で、Mplayer-Japanが対応している3Dシューティングは、「QUAKE」と「QUKAE Ⅱ」の2タイトル。どちらのゲームにおいてもデスマッチをベースに、今後、各種の外部モジュールに対応していく予定だ。

新たなモジュールへの対応に関しては、QUAKEから先に始められることが決定している。取りあえず本誌が発売されるころには、QUAKE上でCAPTURE THE FLAG(以下、CTF)が、正式に稼働しているはずだ。赤と青の2色のチームに分かれ、相手の基地から旗を持ち帰り、自軍の基地に置かれた旗にタッチすることで得点、というのがCTFの基本的なルール。一口にCTFと言っても何種類ものモジュールが発表されているが、Mplayer-Japanで対応しているのは、いちばんの正統派とも言えるThreeWave CTF4だ。QUAKEをインストールしたディレクトリの下に、CTFというディレクトリを作り、このモジュールを入れることで楽しめるようになる。

ThreeWave CTFの大きな特徴は二つ。

一つはルーンの存在。ゲームがスタートすると同時に、マップ内に4種類のルーンがランダムに配置され、これを取ることで、

- アーマーに爆発力を反射する能力
- 2倍の連射速度
- 2倍の攻撃力
- 時間に比例した体力の回復

という四つの能力を得ることができる。複数のルーンを重ねて取ることはできず、また、一度取ったら捨てることはできないので注意が必要。

もう一つの特徴は、Grapping Hookが使えるという点。このGrapping Hookは、モーニングスターのような外見をしていて、Attackボタンを押している間は、どこまでも伸びる鎖が一直線に発射されるようになっている。鎖の先が壁に当たると巻き戻され、プレイヤーは壁に引き寄せられていく。今ではQUAKEだけでなく、QUAKE Ⅱにおいても、さまざまなモジュールで利用できるHookだが、ここまで広まった功績はこのThreeWave CTFにある。うまく利用すれば、従来のQUAKEでは考えられなかった立体的な移動が可能になるのだ。自軍の基地の天井に取り付いてディフェンスを行ったり、長距離の直線的な移動をより高速にこなしたりと、このGrapping Hookのおかげで、CTFでは戦術が非常に多彩なものへと進化する。なんとも優れたアイデアである。

さて、Mplayer-Japanを通してCTFを遊んでみた感想だが、やはりサー

Mplayer-Japan

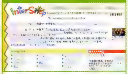
エムプレーヤージャパン

GIZMOの機能解説

GIZMOを起動すると、メインルームにつながってゲーム一覧が表示される。シンプルなインターフェースだが、さまざまな便利な機能が隠されている。対戦相手を探したり、ゲームを快適にプレイするために、この機能をうまく活用しよう。

ポートレート

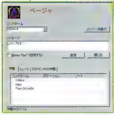
ショップボタン



InterShopのホームページにつながる。Mplayer-Japanでプレイできるゲームの製品版などが購入できる

ゲームデータボタン

ゲームニュースなどが閲覧できるホームページにつながる

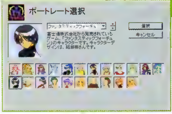


ページャボタン

対戦相手を探すのに便利なページャ機能を使うことができる

ゲームリスト

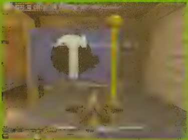
目的のゲームをダブルクリックするだけで、そのゲームに参加できる



インフォボタン

GIZMOのヘルプ参照やポートレートの変更ができる

CTFで、赤の旗を持ち帰り、キャプチャーした瞬間。敵の旗を持ち帰り、自軍の旗にタッチするとチーム全体に、また、相手チームのメンバーを殺したときにはその殺した人だけに得点が加算される。最終的に、チームの合計点が多い方の勝利となる



[illegible]

Hookを使って、自軍の天井に張り付いてみた。この状態で、Attackを押したままほかの武器に持ち替えれば、この位置から攻撃を行うことが可能になる。また、Hookを使えば、直線的な移動をより高速に行うことができる。Hookをいかに使いこなすかで、CTFの楽しさは大きく変わるのだ

[illegible]

Mplayer-Japan対応ゲーム紹介

徐々にではあるが、プレイ可能なゲームを増やしているMplayer-Japan。ここではどのようなゲームルームが現在稼動しているのか、それぞれにスポットを当てて紹介していく。

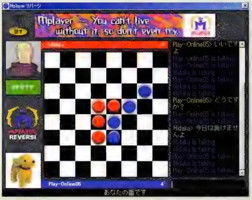
シンプルなカードゲームからリアルタイム戦略シミュレーションまで幅広く対応

Mplayer-Japanのサービスが始まって間もないため、まだプレイできるタイトルは少ないのだが、ひととおりのジャンルのゲームがそろっている。中でも、アメリカでも人気のあるカードゲームとクラシックゲームが充実している。なじみのないゲームであれば、Mplayer-Japanのルールに関するホームページを参照しよう。メニューページ（http://www.mplayer.gameparc.ne.jp/menu.html）の左側にあるゲーム一覧から目的のゲームを選べば、ルールが確認できるので、ぜひ活用してほしい。

リバーシ

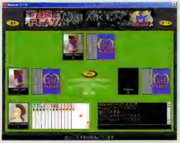
内容は、だれもが知っているオセロ。ゲームはダウンロードで自動的に始まる。対戦は当然ながら2人でしか行えないが、プレイを観戦するためにルームに入ることが可能だ。

また、試合途中でプレイヤーの交代ができる。新たに参加するプレイヤーが、降りたプレイヤーのポートレートがあった部分をクリックすれば、ゲームが引き継げるのだ。



ハーツ

アメリカで最も人気があると言われるカードゲーム。数回のゲームを行って合計得点を競い合う。だれかが持ち点100点を超えた時点でストップとなり、最小得点者が勝利となる。

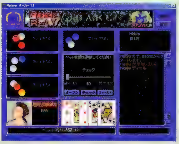


ARMOR COMMAND

地球人対異星人Vrassの戦いを描いたリアルタイム戦略シミュレーション。舞台は地球より遠く離れた惑星で、エネルギー鉱を採掘して軍備を拡充し、敵を掃討するのが目的となる。最大4人まで対戦可能。製品を購入してあらかじめインストールしておく必要がある。現在店頭では、ARMOR COMMANDの最新パッチとGIZMOを収録したMplayer-Japan対応版パッケージが販売されている。

ポーカー

日本でもメジャーなカードゲームの一つ。2〜6人に対応しており、ルールは、5 Card Draw、Shotgun、Texas Hold'Emの3種類から選択できる。1000ドル（このカードゲームのみに有効な架空のお金）が最初に与えられ、この所持金がなくなるとゲームオーバー。ボイスチャットにも対応しているので、強気な発言をして相手を降ろさせてしまうといった駆け引きが可能だ。



バックギャモン

紀元前3000年ごろから行われていたという歴史の古いボードゲーム。ゲームは2人用で、サイコロを振ってそれぞれ15個の持ちごまを動かしてゲームを進める。

ゴルフといったら… Links フェニックスへの飛翔

ゴルフシミュレーション「LINKS」シリーズ最新作の完全日本語版。これも製品を購入してあらかじめインストールしておく必要がある。

この日本語版には、ダンロップ・フェニックストーナメントが開催されるフェニックスカントリークラブ（宮崎シーガイア）のコースも収録されている。

また、Mplayer-Japanでは、前バージョン「LINKS LS '98」のデモ版もプレイ可能だ。デモ版は、Access Software社のホームページ（http://www.accesssoftware.com/）からダウンロードできる（容量27MB）。

Mplayer-Japanの今後の展開 アメリカのMplayerに追い付けるか？

日本語へのローカライズの作業や権利関係の問題で多少時間がかかってはいるが、Mplayer-Japanに対応したタイトルは着実に増えてきている(表1)。しかも、ただ単にタイトルをとにかく追加しているというのではない。非常に期待の持てるゲームが、いくつもリストに追加されているのが分かってもらえるだろうか。

すでに発売されているゲームの中でも、「UNREAL」のように国内にまだサーバーが少ないゲームも予定されているのだ。マルチプレイでは何かと問題のあったUNREALだが、パッチによって環境が改善された上、Mplayer-Japanのサーバーで快適な対戦ができるとなれば、またこのゲームが盛り上がるかもしれない。

さらに、「DAIKATANA」など、アメリカのMplayerと同様にデスマッチのイベントが計画されているものもある。そして、表には掲載していないが、将来的には、「7ならべ」などの日本人向けカードゲームを加えていくようだ。

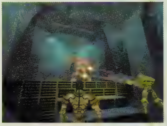
今後、Mplayer-Japanは、国内メーカーの強力なサポートにより、対応タイトルを増やすだけでなく、アメリカとのタイムラグのない素早いサービスでゲーマーの期待にこたえてくれるはずだ。

表1 Mplayer-Japan対応予定タイトル　1999年2月26日現在　＊3月末時点でサービスが開始されていないタイトルも含まれています

	タイトル名	メーカー	入手方法	製品標準販売価格	Mplayer利用料金	発売日
1	Mplayerポーカー	富士通／Mpath	ダウンロード	無料	無料	－
2	Mplayerリバーシ	富士通／Mpath	ダウンロード	無料	無料	－
3	Mplayerハーツ	富士通／Mpath	ダウンロード	無料	無料	－
4	Mplayerバックギャモン	富士通／Mpath	ダウンロード	無料	無料	－
5	Mplayerスペード	富士通／Mpath	ダウンロード	無料	無料	－
6	Mplayerチェッカー	富士通／Mpath	ダウンロード	無料	無料	－
7	Mplayerチェス	富士通／Mpath	ダウンロード	無料	無料	－
8	QUAKE	id software社	ダウンロード	シェアウェア	無料	－
9	QUAKE CAPTURE THE FLAG	id software社	－	－	無料	－
10	QUKAE II	アクティビジョン・ジャパン	製品版購入	8,800円	無料	発売中
11	Ranked QUAKE (ランキングサービス)	id software社	－	－	500円で30日間使用権購入	－
12	Ranked QUKAE II (ランキングサービス)	アクティビジョン・ジャパン	－	－	500円で30日間使用権購入	－
13	パンツァージェネラル II 完全日本語版	メディアクエスト	製品版購入	9,800円	無料	発売中
14	パンツァーコマンダー 完全日本語版	メディアクエスト	製品版購入	8,800円	無料	発売中
15	ピープルズジェネラル 完全日本語版	メディアクエスト	製品版購入	8,800円	無料	1999年4月1日
16	メックコマンダー日本語版	メディアクエスト	製品版購入	9,800円	無料	1999年6月19日
17	TAKE NO PRISONERS	インタープログ	製品版購入	7,800円	無料	発売中
18	ARMOR COMMAND	アイジーエス	製品版購入	オープンプライス	無料	発売中
19	ゴルフといったら…Links フェニックスへの飛翔	スタンシステム	製品版購入	1万800円	無料	発売中
20	TOTAL ANNIHILATION	P&A	製品版購入	7,800円	無料	発売中
21	RAINBOW SIX	マイクロマウス	製品版購入	オープンプライス	無料	発売中
22	GANGSTERS	アイドス・インタラクティブ	製品版購入	7,800円	無料	発売中
23	COMMANDOS：THE NEXT	アイドス・インタラクティブ	製品版購入	5,800円	無料	1999年4月23日
24	OFFICIAL FORMULA1 RACING	アイドス・インタラクティブ	製品版購入	8,800円(予定)	無料	1999年4月23日
25	WARZONE2100	アイドス・インタラクティブ	製品版購入	7,800円	無料	1999年4月23日
26	レブナント	アイドス・インタラクティブ	製品版購入	9,800円(予定)	無料	1999年5月
27	DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	製品版購入	7,800円(予定)	無料	1999年6月
28	UNREAL	ソースネクスト	製品版購入	オープンプライス	無料	発売中

UNREAL

DAIKATANA



GameParc(ゲームパーク)に遊びに行こう

富士通が古くからネットワークサービスに取り組んでいることはご存じの読者も多いことだろう。多人数で編隊を組んでレシプロ機による空中戦を楽しむことができた「エアー・ウォリアー」や、ゲームというわけではないが、現在もシステムを進化させてサービスが続けられている「ハビタット」などさまざまなものがある。また、通信環境が現在のように整っていない時代から、多くの一般ユーザーを引き付けてきたのが富士通のこうしたサービスだったのだ。

その長い歴史を持つ富士通のネットワークサービスだが、Mplayer-Japanの開始によってコンテンツが複数存在することになり、利用者の混乱を防ぐため、統合した一つのサービスとしてGameParcがスタートしたのである。このGameParcの中のメジャーなコンテンツの一つとして、Mplayer-Japanがあるというわけだ。

Mplayer- Japan以外のコンテンツとして、「ハビタット Ⅱ」「ドラゴンズドリーム」「マルチプレーヤー バトルテック」がプレイできるteleparc/Gがある。今まで独立していたネットワークゲームサービスだったが、このコンテンツもGameParcに統合されたのである。

GameParc内のコミュニケーションスペースParcAreaでは、ミニゲームなど、楽しめる仕掛けが多数用意されている

なお、現在キャンペーン期間中で、1999年3月末日までにGameParcクラブメンバーになると、APSカメラなどが当たるメンバーシップWプレゼントキャンペーンが実施されている。

Parc賞はニコンのAPSカメラ"Nuvis S"で、抽選で20名に、Game賞のゲームソフトは、「ARMOR COMMAND」「TAKE NO PRISONERS」「パンツァージェネラル Ⅱ 完全日本語版」「QUAKE Ⅱ」「ゴルフといったら…Links～フェニックスへの飛翔～(LINKS LS '99 完全日本語版)」の5タイトルで、抽選で20名ずつ合計100名にプレゼントされる。メンバー登録は無料なので、ホームページ(http://www.gameparc.ne.jp/)へ急ごう。

また、人気アーティスト安斎肇氏がデザインした特製マウスパッドを抽選でPlay Onlineの読者20名にプレゼント。

官製はがきに郵便番号、住所、氏名、性別、年齢、職業、電話番号を明記の上、下記に応募しよう。

〒164-8775
東京都中野郵便局私書箱95号
富士通「ゲームパーク」
マウスパッドプレゼント
Play Online係

【締め切りは、1999年5月10日(月)】

GameParc特製
オリジナルマウスパッド(非売品)

厳選! 特別企画 Single Night Outスペシャル シングルプレイゲーム

ネットワーク対応ゲームが隆盛となった今、シングルプレイ専用ゲームはやや魅力に欠ける印象を持つが、開発者側としては、ゲームそのものの面白さやストーリーを前面に出すことで、マルチプレイでは表現できないゲーム性を生み出している。ジャンルも、アドベンチャー、RPG、アクションとバラエティーに富み、じっくりと時間をかけて楽しみたい良質なゲームが目白押しだ。この特別企画では、編集部お勧めのシングルプレイゲームを、アメリカからの最新ショットを交えて紹介する。

ULTIMA Ⅸ:ASCENSION

「ULTIMA ONLINE」の成功で、日本でも一躍有名になったロード・ブリティッシュことリチャード・ギャリオット氏。彼が手掛けたULTIMAシリーズの集大成とも言える「ULTIMA Ⅸ :ASCENSION」(以下、ASCENSION)が、3D視点のRPGとして帰ってきた。ULTIMAシリーズの最大の魅力は、既存のRPGの面白さを最大限に表現しつつ、プレイヤーの行動によって進行に変化が表れる「徳」(virtue)というシステムを採用したことにある。その自由度の高さが、やがてULTIMA ONLINEで多人数ネットワーク専用ゲームへと発展する礎となったのである。

ULTIMAシリーズは、ギャリオット氏の開発者としての創世期にあたる第1作から第3作、ゲームシステム、ストーリーともに発展した第4作から第6作、そして技術的に最先端の道を歩み続けた第7作からこのASCENSIONまで、全9作を3タイトルごとに分けた3部作と考えられている。具体的なストーリーの公表はまだないのだが、ここで前作「ULTIMA Ⅷ :PAGAN」のエンディング部分をおさらいしておこう。主人公Avatarが異世界に飛ばされているうちに、ブリタニア王国は、第7作目から登場している悪の化身ガーディアンに征服されてしまっていた。ASCENSIONにおけるAvatarの目的は、この結末からじゅうぶんに予想できる。本誌がつかんだ情報では、Avatarが登場するのはこれが最後で、ULTIMAシリーズ3部作が完結するというのである。

ASCENSIONでは最大250人程度のNPCが登場し、常時自分の職業に合った行動をとっている。冒険仲間のIoloやDupreに加えて、前の恋人役Ravenも登場する。ロケーションもYewやMagínciaなどおなじみのものから、前作以前に登場したあまり重要ではない場所まで、すべて3Dで表現されることになる。魔法は、ULTIMA ONLINEで親しまれた「秘薬-スペルブック」方式に加え、祭壇を使用した儀式のようなものまで、全部で70種程度になる予定である。

開発元:Origin Systems社
発売元:エレクトロニック・アーツ
発売予定日:1999年後半

GABRIEL KNIGHT Ⅲ BLOOD OF THE SACRED BLOOD OF THE DAMNED

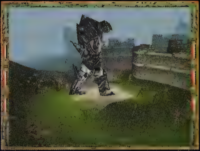
古くからオカルトをテーマにした作品を手掛けている、ジェイン・ジャンセン氏のGABRIEL KNIGHTシリーズ最新作は、フランスの農村レネラシャトーが舞台。ストーリーはガブリエルと秘書グレースが、その村の古城に招待されるところから始まる。吸血鬼伝説を中核に、その村の何百年にも及ぶ忌まわしい歴史を解き明かしていくのだが、15人程度の登場人物の背景を洗い出すなど、何層にも重ねられたプロットがゲームを奥深いものにしている。アガサ・クリスティーのドラマにホラーの要素を加えたような物語の運び方は、今回も健在なのだ。

ゲームの企画段階からプログラマーも含めてゲームプレイとシステムを考察したというだけあって、新しく採用された3Dグラフィックエンジンは見事な出来映えである。これによってアクションアドベンチャーゲームのようなノリで、美しいグラフィックによる、より複雑なパズルの表現を可能にしているのだ。また、カメラ視点も極限までズームインできるようになるなど、実際の人間の視点のような役目を果たすことで、ささいな出来事でもプレイヤーが捜査できるようになった。テクスチャー技術も相当な仕上がりが期待でき、かなり近づいて見ても、ドットは目立たない。

開発元:Sierra Studios社
発売元:Sierra Studios社
発売予定日:1999年8月

Hot Titles

WIZARDRY 8



「ULTIMA」や「ZORK」と共に、3大RPGと称されたWIZARDRYシリーズ。前作の発売からすでに7年が経過しようとしているが、さまざまな難関を乗り越え、ようやく完成に近づきつつあるようだ。

オートマッピングなどのテーブルトークから受け継いだ遺産は保持しつつ、キャラクタージェネレーターなど新しい要素も積極的に取り入れている。パーティメンバーのAIが向上したほか、今回はGadgeteer（ガジェッティアー）という、職人と戦士が混じったような新しい職業も追加されることになっている。

グラフィックが3D化したことで、ドミナスの6都市が非常にユニークなデザインになっており、エフェクトや武器購入画面に至るまで、すべてリアルな表現になった。3Dアクセラレーターがなくても水の波紋の効果が表現できるなど、ロースペックマシンでも見栄えのするゲームになりそうだ。

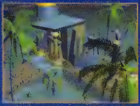
開発元：Sir-Tech社
発売元：未定
発売予定日：1999年第2四半期

PLANESCAPE:TORMENT

死と蘇生がテーマであるが故に、開発段階でシングルプレイ専用ゲームとなった「PLANESCAPE：TORMENT」は、「BALDUR'S GATE」（以下、BG）のゲームエンジンで製作されたAD&Dシリーズものである。もっとも、開発自体はInterplay社の内部開発チームで行われており、その存在がささやかれている「BALDUR'S GATE 2」のことではない。

主人公のthe Nameless Oneは、1万年もの間、生きているはずなのだが、記憶はまったく消失してしまっている。彼が、自分とは何者かを見つけるために、アウタープレインと名付けられた幻想的な世界を旅する。このストーリーからも分かるように、AD&Dシリーズの中でも非常に異色で、ある種哲学的なものがゲームの根底に流れている。アライメントシステムやパーティーメンバーに対するコントロールの欠如など、シリーズの要素となる部分はしっかりと受け継いでいて、BGと同じくトラディッショナルなRPGであると考えてよいだろう。ゲームのグラフィックやNPCの思考ルーチンはBGとほぼ同じだが、ロケーションはBGの半分くらい、キャラクターは大きめに製作されている。敵が使用することで、初めて自分が習得できる魔法など、特徴的な部分もある。

開発元：Black Isle Studios社
発売元：Interplay社
　　　　Black Isle Studios社
発売予定日：1999年6月



ELYSIUM

「TOTAL ANNIHILATION」で一躍、トップディベロッパーに踊り出たCavedog Entertainment社が制作しているアドベンチャーゲーム。「ELYSIUM」で採用されるまったく新しいシステムとは、テレビ番組のような40個のエピソードを毎週ダウンロードできるという形で、パッケージ（五つ分のエピソードで構成される予定）の購入者をサポートしていこうというものである。

開発者自らが「X-FILES」に影響されたというだけあり、ELYSIUMの大まかなストーリーは、異次元世界の冒険とそれに絡んだ政府機関の陰謀にある。主人公のゲイラン・シェパードは、幼児期に体験した悪夢の世界が実在すると信じて、自らが研究を続けている。癖のある仲間たちや、神秘にあふれた異次元世界など、世界観は非常にユニークなものになりそうだ。プレイヤーは夢を通してこの世界（エリジウム）に入っていくのだが、一つのエピソードにはいくつかのサブプロットが用意されており、プレイ時間は10〜15時間になるという。チャットルームを開設して、プレイヤー同士での意見交換ができるようにするなど、オンラインサポートを前提に開発されているのが注目に値する。「DIABLO」型のクオータービューが基本的な視点となるようで、描き込みの細かさはかなりのものである。

開発元：Cavedog Entertainment社
発売元：GTインタラクティブ
発売予定日：1999年末

GALLEON

開発元のCo-Founding Factodor社は、設立されたばかりの会社だ。しかし、設立者がトビー・ガード氏とポール・ダグラス氏という、「TOMB RAIDER」の製作で中心的な役目を果たした2人組の英国人だと言えば、このソフトのポテンシャルの高さが分かるだろう。

プレイヤーキャラクターとなるのは海兵であり、航行地図製作者のラマ・サブリエールという伝説的な海の男である。アクバーという街であったヒーラーから、なぞの幽霊船に関する調査の依頼を受け、彼と彼のクルーたちが大海原を駆け巡るのだ。

残念ながら、ゲームの仕様やそのほかの詳細についてはほとんど未発表なのだが、画面を見る限り、デフォルメされた町の風景や人物など、現実的というよりも、ヨーロッパ風のスタイリッシュな雰囲気にまとめられている。しかし、キャラクターの動きは非常に滑らかで、人間的な動きを実現するのだという。

開発元：Co-Founding Factor社
発売元：Interplay社
発売予定日：1999年末

DRIVER

開発元：Reflection Studios社
発売元：GT Interactive社
発売予定日：1999年9月

PlayStationで発売された「DESTRUCTION DERBY」で、ユニークなドライビングアクションのジャンルを切り開いたReflections Studios社が送る最新作は、これまた、ひと癖もふた癖もあるカーアクション。プレイヤーは覆面刑事タナーとなって、ニューヨーク、ロサンゼルス、サンフランシスコ、マイアミの4都市に潜入し、強大な犯罪組織を追い詰めていく。市中は非常にリアルに再現され、エンパイアーステートビルやゴールデンゲートブリッジなどの名所を再現。街中では、交通信号に従って走る一般車や歩行者が、道路を埋め尽くしている。覆面刑事であるため、自分の身分を知らないパトカーが追ってくるし、無謀な運転のために逮捕されてしまうこともある。

何よりも特殊なのが、このソフトの目玉とも言えるディレクターズモードで、映画撮影現場のスタントシーンのように、車の配置や走行パターン、衝突や炎上を、プレイヤー自らが演出し、それをビデオ撮りできてしまうというのである。

OUTCAST

パラレルワールドが原子力技術の向上に役立つと信じた軍部が、極秘のミッションとして衛星を打ち上げた。しかしその衛星が何者かに破壊され、それと同時に地球付近にブラックホールが出現してしまった。主人公カッター・スレイドは、この衛星の修理作業員として仲間3人とともに旅立つが、その過程でパラレルワールドを発見することになる。

このゲームを開発しているAppeal社はベルギーを拠点としており、元々はAIの思考ルーチンの研究など堅い仕事をしていた。そのノウハウを生かし、AI技術（俗称GAIA）を使って、個々のキャラクターのパーソナリティを表現しており、キャラクターは場面に応じた行動をとる。そのほか、2種類のモーションキャプチャーを組み合わせて、よりスムーズなアニメーションを実現するプロシージャルアニメーションや、複数のテクスチャーを重ねて明暗や凸凹感を表現するバンプマッピングなど、最新の技術を駆使したゲームエンジンを採用。キャラクターはポリゴンで製作されているものの、地形にはすべてボクセルを使用してることで、よりリアルな地表の様子を強調できている。このおかげで画像処理がCPUに負担を掛けないばかりか、1フレーム平均で16万ボクセルを表示できるというのだ。

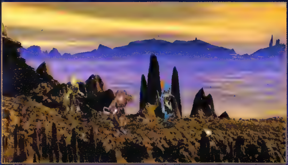
開発元：Appeal社
発売元：Infogrames社
発売予定日：1999年6月

SEPTERRA CORE

日本のRPGの影響が濃い「SEPTERRA CORE」の世界観は非常にユニークで、七つの浮遊大陸が重なり合っている。上の大陸ほど地位や階級が高く、主人公マヤは下から2層目の大陸で廃品集めをして生活している女の子だ。マヤは9人のキャラクターの中から常時3人のパーティを組み、世界崩壊の秘密を暴くために、この世界の中心地を目指して旅に出るのである。

戦闘システムはターン制で、それぞれスキルの異なるキャラクターたちの攻撃や防御パターンを設定していく。面白いのは魔法の出し方で、「フェイトカード－運命のカード」というカードゲームのようなデッキを製作して、最高3種類のカードを組み合わせて使用するのである。これによって、ペースの速い、スリルのある戦闘が楽しめるようになるのだという。この魔法のパターンが128種、ボスキャラ16種のほかに、モンスターは30種、NPCは130人も登場する。大陸も階層によってユニークな地形や都市が点在している。

開発元：Valkyrie Studios社
発売元：Monolith Productions社
発売予定日：1999年秋



PRINCE OF PERCIA 3D

このシリーズのトレードマークともなったスムーズなアニメーションに、さらに磨きをかけた最新作は、3人称視点の3D画面になって登場だ。プレイヤーは12世紀のペルシャを思わせるような15のレベルを跳んだり登ったり、敵と剣で格闘したりしながら進んでいく。3Dになったとはいえ、インターフェイスやゲームプレイは前作までの雰囲気を残している。レベルの途中にはヘルスポーションなどが用意されているが、3回死ぬとゲームオーバーという単純なルールはそのままだ。わなや落とし穴など、このゲームの特徴はすべて残されている。

ストーリーも、もはやクラシックの領域を越えたとも言うべき、"お姫様救出モノ"で、主人公は、婚約者の姫をさらって自分をダンジョンに閉じ込めた弟を追って、苦難の旅に出るのである。今回からは、剣技だけではなく弓矢を使った戦闘もあるので、遠距離からの攻撃も可能になっている。アラビアンナイトが下地の作品だけに、魔法のじゅうたんを使って空を飛ぶこともできる。

開発元：Red Orb Entertainment社
発売元：Red Orb Entertainment社
発売予定日：1999年9月

BIRD WATCHER

発売以来、一般のパソコンユーザーの間で爆発的な人気を誇る「DEER HUNTER」と同じコンセプトのゲーム。3D版、サファリ版、恐竜版、深海魚版と、とどまるところを知らないが、さらに一風変わったバードウォッチングゲームが開発されている。140種類の野鳥をフルモーションビデオで再生し、それを観察するのが目的だ。もちろん森に潜んで獲物を待つというゲームプレイは健在である。

この手のアイデアは今後、どんどん発展していくようで、低価格ソフトの販売ではWizardWorks社の競合相手でもあるHead Games社から、ロデオの興奮を楽しんでもらおうというロデオシミュレーション、「EXTREME BULLRIDER」が製作されている。バリューソフトと呼ばれるこの手のシングルプレイ専用ゲームは、今後も衰える兆しはないようだ。

開発元：Window Painter社
発売元：WizardWorks社
発売予定日：1999年春

TOMB RAIDER 4も制作中　そのほかの注目作はこれだ

シングルプレイ専用ゲームでありながら、3Dアドベンチャーソフトのけん引役となった「TOMB RAIDER」も新作が制作されている模様。「MIGHT&MAGIC Ⅶ」も早ければ秋ごろには発表される予定で、このシリーズにハマっている人は、今年いっぱい息をつく暇もなさそうだ。「SIMCITY 3000」を発表したばかりのMaxis社も、すでに火星探索シミュレーションの「SIMMARS」と、家や生活環境を提供して住人の精神面での手助けをする「THE SIMS」などを制作中である。

もう一つ、つい最近報じられたビックニュースだが、史上初のポリゴンキャラクターで話題を呼んだ「ALONE IN THE DARK」も第4作目の開発に取り掛かっているといううわさがある。シングルプレイ専用ゲームといえども、面白いものであれば、今後本誌でも積極的に紹介していくつもりだ。

編集部からのお知らせ

月刊Play Online9月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■単独速報　Gamer's Dream プロジェクト第1弾タイトル　ダークアイズ最速情報
■UNREAL
■FREESPACE THE GREAT WAR
■インカミング
■QUAKEII MISSION PACK:THE RECKONING
●グラフィックとネットワークの最新技術
世界レベルの究極テクノロジー完全情報
●新連載　Dreamcast定点観測
Dreamcastインフォメーションセンター
●付録
■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online10月号の主な内容

●独占スクープ!　NETWAR日本語化プロジェクト本格始動
●パソコンゲーム高密度攻略
■信長の野望 Internet
■MECH COMMANDER
■DEATHTRAP DUNGEON
■UNREAL
●最新2D/3Dコンボカード究極テスト
●微妙な入力にこだわるプレイヤーに贈る
特選コントロールデバイスカタログ
●付録
■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online11月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Motocross Madness
■Urban Assault
■SiN
●フライトシミュレーターパーフェクトマニュアル
●ヘビーゲーマー必携アイテム
ダイアルアップルーター究極ガイド
●新連載　PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER
Richard A. Garriot
●付録
■Urban Assaultポスター
■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online12月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■RAINBOW SIX
■SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION
■ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE
■The Rise of Rome
●緊急特別プレビュー
BALDUR'S GATE
●マルチモニター環境構築指南
●付録
■別冊付録
PAWワールドの歩き方
■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online1月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Combat Flight Simulator
■HALF-LIFE
■BALDUR'S GATE
■F-22トータル・エア・ウォー
●2D/3Dコンボカード冬の陣
●付録
■別冊付録
レーシングゲームバイブル withフォースフィードバックホイール
■モンスター図鑑付き
ミスティック・ウィーヴァポスター
■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online2月号の主な内容

●ダークアイズベータテスト詳報
●パソコンゲーム高密度攻略
■THIEF: THE DARK PROJECT
■RAILROAD TYCOON II
■ミスII:ソウルブライター
■BALDUR'S GATE
●3大特別企画
■年内に必ず対戦できるネットワークゲーム入門
■3DシューティングBIG 3比較レビュー
■Evolution of a Jungle
●第1回Network Game of the Year発表
●付録
■別冊付録
ポピュラス ザ ビギニング　強い神様になれる本
■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online3 月号の主な内容

●ダークアイズ極秘情報
●パソコンゲーム高密度攻略
■EVERQUEST
■FALCON 4.0
■HERETIC II
■GANGSTERS
■BALDUR'S GATE
●1999年版 ネットワークゲーム用PC構築ガイド
●特別企画
■PAW THE NEXT GENERATION
●付録
■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online4月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■TUROK2:SEEDS OF EVIL
■EVERQUEST
■FALCON 4.0
●特別企画
■3DシューティングBIG3エンディングへの道
●国内ネットワークゲーム完全情報
●付録
■別冊付録
ダークアイズComplete Guide
フェアホープの歩き方
■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

バックナンバーの購入方法

■購入方法

『月刊Play Online』のバックナンバーご購入には、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便為替にて下記の弊社口座宛てにご送金ください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号　00120-2-366750
口座名　株式会社アクセラ
TEL 03-3464-8285
でお願いいたします。

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に必ず、希望冊数と「月刊Play Online○月号希望」と明記してください。なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認したあとの手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。

バックナンバーに関するお問い合わせは、株式会社アクセラ　販売部
TEL 03-3464-8285
までお願いいたします。

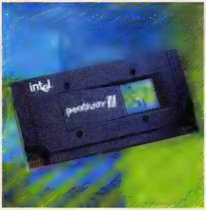
特集2

500MHzもの高クロックと新命令追加でゲームが変わる

PentiumIIIがPCゲーム革命を起こす

MMXに失望したゲーマーたちも、今度の新命令には注目していることだろう。第3世代に位置付けられる今度のPentiumIIIは、3Dグラフィックの描画を高速化する「ストリーミングSIMD拡張命令」を搭載しており、動作周波数はついに500MHzを超えた。PentiumIII搭載機でゲームをプレイした場合、具体的にどのような効果が得られるのか、じゅうぶんな効果を得るためには何が必要なのか。世紀末に訪れた"PCゲーム革命"の幕開けを前に、徹底検証を行った。また、ハードウェア面の徹底検証に加え、新命令に対応した多数のゲーム情報も余すところ無く掲載。国内の超注目タイトルはもちろん、最新テクノロジーで武装したアメリカのゲームタイトルは、どれも、新時代の到来を予感させるすばらしいものばかりだ。この特集を読めば、PentiumIIIの本当のポテンシャルが分かる。

文／角田一美



PentiumIIIとは

第3世代のPentiumこと「PentiumIII」の出荷が開始された。発表された動作周波数は、450MHz／500MHz／550MHzの三つだが、550MHz版については第2四半期に出荷される。この新しいプロセッサーは、単に動作周波数が向上しただけでなく、「ストリーミングSIMD拡張命令」と呼ばれるマルチメディア命令が追加されたことが最大の特徴だ。まず初めに、この新命令の特徴について紹介しよう。

PentiumIIIの狙いはCeleronとの差別化にある

PentiumIIIの登場に伴い、現在出荷中のPentium II 350MHz／400MHz／450MHzは1999年中になくなることが予想される。これによって、1999年以降のインテル製CPUのラインナップは、ハイエンドはPentiumIII Xeon（Tanner）、メインストリームはPentiumIII、ローエンドはCeleronという、三つのラインで行くことがはっきりした。また、最新の情報では、ベースクロック133MHz（Coppermine）への移行を遅らせ、PentiumIII 650MHz（100MHz×6.5）が投入されることが明らかになった。こうなると、440BXをベースにしたPentiumIIIが、長期に渡ってメインストリームにおける中核製品となりそうだ。

現在400MHzまでラインナップされているCeleronは、1999年前半に433MHz、後半には466〜500MHzが登場する。しかし、いずれもPentiumIIIに採用された「ストリーミングSIMD拡張命令」（以下、新命令）を搭載する予定はなく、ベースクロックを66MHzのままにすることで、PentiumIIIの持つアドバンテージを際立たせる。

マーケティング戦略から見たPentiumIII

1998年後半以降、インテルのマーケティング戦略に混迷が見られた。ライバルメーカーを振り切るため、ソケットからSlotへの移行を狙ったインテルは、メインストリームにPentium IIを投入、続いて同じSlot1で2次キャッシュを持たないCeleronを投入した。ところが、1998年半ばに登場したK6-2によってローエンド機の市場でシェアを落とし、その対抗策として、2次キャッシュを搭載した新Celeron（Mendocino）を市場に投入せざるをえなくなった。

新Celeronは、K6-2の対抗チップとして、同社の期待どおりの性能を発揮したが、今度はPentium IIとCeleronの性能に差がなくなり、CeleronはPentium IIのシェアまで侵食し始めた。特に、オーバークロック動作時の性能は、完全にPentium IIに匹敵するもので、ゲーム用途でPentium IIを使うメリットはないとささやかれた。Pentium IIは、大手メーカーの採用が相次ぐK6-2にもシェアを奪われ、ここからインテルの苦悩が始まった。

PentiumIIIに与えられた使命

新たに発表されたPentiumIIIは、Pentium IIがマーケティング面で成しえなかった、

①自社のCeleronに対して、明確な性能差を示すこと

②AMDのK6-2／K6-IIIに対して、明確な優位性を示すこと

という、二つの大きな使命を担っている。

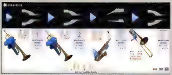
まず、①のCeleronに対する性能差については、新命令にネイティブ対応するアプリケーションが、どれだけ増えるかにかかっている。ベースクロック66MHzのCeleronと、ベースクロック100MHzのPentiumIIIでは、同クロックに設定した場合、通常の演算処理性能に大きな差はない。そうなると、新命令によるマルチメディア処理でのアドバンテージを前面に出すしかない。これについては、ゲームタイトルだけで50以上（p.114〜119を参照）、そのほかブラウザーのプラグインやビジネスアプリケーションなどで対応が進んでおり、1999年中には相当数のアプリケーションが出そろいそうだ。MMXでの失敗を繰り返さないところが、さすがにインテルだ。

②については、まず新命令が「3DNow!」よりも技術面で優位に立ち、その効果がアプリケーションレベルで認知されなければならない。その上で、①と同様に、新命令対応ソフトが、3DNow!対応ソフトよりも数の上で上回るという状況が必要だ。しかし、大容量キャッシュをサポートするK6-III（p.110参照）は手ごわい。新命令は、確かに3DNow!より多くのマルチメディア命令をサポートしているが、今のところゲームタイトルについては3DNow!への対応の方が先行している。新命令の効果を見極めるには、実際に対応ソフトが数多くリリースされる1999年後半にならないとわからないというのが実状だ。

PentiumIIIの効果を体感できるソフト

PentiumIIIに最適化されたゲームタイトルについては、p.114以降で詳しく紹介するが、新命令の効果がはっきりと確認できるソフトとしては、ヤマハのソフトシンセサイザープラグイン「Poly-VL」があげられる。これは、CPUパワーだけでMIDI再生を可能にする「S-YXG100」に機能を追加するためのモジュールで、CPUの演算によって仮想の楽器（VA音源）を作りだし、空気の振動や楽器の発音構造そのものをシミュレートすることで音を作り出している。従来までのMMX搭載CPUでは、VA音源を単音でしか再生できなかったが、PentiumIIIの新命令を利用することで、最大8音同時発音を実現している。なお、同ソフトはPentiumIIIを搭載したパソコンにバンドルする形で提供される見込みだ。

CPUパワーで仮想楽器を作り出すヤマハの「Poly-VL」



サンプリングによって音を作っていた従来までのWaveTable音源とは異なり、PentiumIIIの演算によって仮想の楽器を作りだし、最大で8音同時発音を可能にした

ソフトシンセサイザー「S-YXG100」

Poly-VLは、S-YXG100に機能を追加するモジュールとして提供される。

何か？ どこがどう新しいのか？

70の新命令の効果は3Dグラフィックの描画に表れる

PentiumIIIに搭載された新命令は、浮動小数点演算において、一つの命令で、複数のパック化されたデータの並列処理を行うことが可能だ。3DNow!と同じくMMXの拡張命令で、新たに追加された命令数は70になる。

従来のMMX命令で使われていたSIMD（Single Instruction Multiple Data）は、64ビット（16ビット×4）の整数演算を処理する。これに対してPentium IIIでは、128ビット（32ビット×4）のレジスタを新設し、四つの32ビット単精度の浮動小数点データを同時に処理できる。また、新レジスタを使って複数の整数演算を処理する命令群も用意された。さらに、「メモリーストリーミングアーキテクチャー」も重要な機能だ。1次／2次キャッシュに対してデータの事前読み込み、ストアをコントロールするもので、これによって大容量データの書き込み性能が20％向上するといわれている（3DNow!では1次キャッシュからの読み込みだけをコントロールする）。

そのほか、ゲーム用途で注目されるのが、3Dグラフィック性能と動画処理性能の大幅な向上だ。また、MPEG-2のデコードだけでなくリアルタイムエンコードも実現、音声処理の高度化などにも大きな効果を発揮する。

ユーザーがPentiumIII、そして新命令が生み出す高度なマルチメディア処理の恩恵を受けるには、ソフトとハードの両方で、いくつか条件がある。

ソフトの対応

ソフト面では前述したように、まずアプリケーションが新命令に対応している必要がある。開発段階から新命令を使ってプログラムされたソフトについては、ネイティブ対応ということになるが、完全に最適化されたソフトが登場するまで、まだ少し時間がかかる。3DNow!対応ソフトがそうであったように、当面は、発売済みのソフトに対して、新命令対応のパッチを当てることで対応することになりそうだ。すでにいくつかのゲームで「新命令対応DLL」の配布などが計画されている。

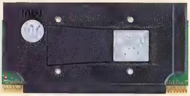
APIについては、DirectX 6.1がいち早く新命令をサポートしている。ゲーム自体が新命令に対応していない場合でも、新命令に対応したDirect3DやDirectAnimationを使うことで、ある程度の効果を得ることができる。しかし、これはゲーム自体がネイティブ対応することで得られる効果とは、次元が異なる。

ハードの対応

ハードウェア面では、まずPentiumIIIに対応したマザーボード（チップセット）が必要なことは言うまでもない。440BXがPentiumIIIに対応しているので、同チップセットを搭載したマザーボードを使っているユーザーは、BIOSの更新（p.134参照）のみでPentiumIIIが使用可能になる。さらに9月には、よりPentiumIIIへの最適化が図られたチップセット「Intel 820」（Camino）が登場する予定だ。

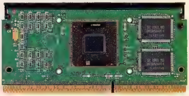
ビデオカードには、PentiumIIIに最適化されたドライバを組み込む必要がある。すでに、Riva TNT用ドライバをリリースしているnVIDIAや、新命令対応MiniGLを配布している3Dfx Interactive社を始め、ATIテクノロジーズ、Matrox Graphics社などがPentiumIIIへの対応を予定している。また、先述したIntel 820がAGP 4×モードをサポートするため、今春以降に登場するビデオカードの多くが、この4×モードに対応し、PentiumIIIの性能をさらに活かせる環境が整うことになる。

表面



当記事は、表面に「pentium!!!」のロゴがプリントされていないサンプル版による評価結果を載せている

裏面



SECC2（Single Edge Contact Cartridge 2）と呼ばれるパッケージを採用しているため、裏面はCPUコアと512KBのSRAMがむき出しになっている

上部

動作周波数、2次キャッシュの容量、ベースクロック、コア電圧、ロットナンバー、生産地などの情報が記載してある

表も裏もプラスチックで閉じられたSECC（Single Edge Contact Cartridge）を採用していたPentium II

残念ながら DirectX 6.1だけでは効果なし

DirectX 6.1がPentiumIIIの新命令に対応しているといっても、具体的にはコンポーネントの一つであるDirect3Dが最適化されているだけだ。言うまでもなく、Direct3Dは3D描画のためのAPIであり、新命令による最適化の効果がもっとも期待できる部分だ。

3Dグラフィック処理は、視点や座標の変換、光源処理などの浮動小数点演算を行う「ジオメトリー演算」とポリゴンの描画やテクスチャー張り付けなどを行う「レンダリング処理」に分けられる。そして、前者のジオメトリー演算がCPUに最も負荷をかける部分である。

Direct3Dは、プログラムの実行時にPentiumIIIを自動検知する。PentiumIIIが検知されると、複雑なジオメトリー演算の実行時に新命令を使用する。つまり、PentiumIII搭載パソコンにDirectX 6.1がインストールされていると、ゲームなどDirect3Dを使用したアプリケーションの実行時には、自動的に新命令の効果が得られる。ただし、先に述べたように、ビデオカードのドライバも新命令に対応していることが望ましい。

新命令の効果を確かめるため、Direct3D対応のベンチマークソフト「3Dmark 99」を使ってテストしてみたが、DirectX 6と同6.1ではほとんど差が見られなかった。ベンチマークソフトとビデオカードのドライバが共に、DirectX 6.1とPentiumIIIに最適化されていないため、これは当然の結果だろう。

■DirectX 6.1による最適化効果

	DirectX 6.1		DirectX 6.0	
	PentiumIII 500MHz	Pentium II 450MHz	PentiumIII 500MHz	Pentium II 450MHz
3DMark 99 (Direct3D、Game1-Race、800×600ドット)	47.7fps	45.6fps	47.6fps	45.7fps
3DMark 99 (Direct3D、Game1-Race、1280×1024ドット)	24.3fps	23.7fps	24.2fps	23.7fps

動作環境：マザーボード／BH-6、メモリー／128MB、ビデオカード／Monster Fusion Z100

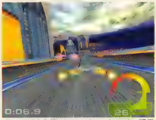
PentiumIIIのパフォーマンス

PentiumIIIの登場によって、パソコンのCPUはついに500MHzの領域に到達した。この500MHzのパフォーマンスを相対的に評価するために、PentiumⅡ、Celeron、K6-2を使ってベンチマークテストを行った。また、ゲームマシンとしての評価が見直されつつあるG3 Macとの比較も行ったので、参考にしてほしい。

TUROK2

付録CD-ROMに収録しているデモ版の実行ファイル(Turok2Demo.exe)の後に、半角スペースと起動オプション「-benchmark」を付けて起動し、"SINGLE PLAYER"を選択すると、デモが一巡した後に「V1.00T2MARKS XX.X FPS」とフレームレートが表示される

3DMark 99



Direct3Dを使ったベンチマークソフト。現行バージョンでは新命令を使っていないが、次期バージョンではPentiumIIIに最適化される見込み。ソフトは、http://www.3dmark.com/で入手可能

大幅な優位性は見られず オーバークロックで同等の結果に

まずは、500MHzという高い動作周波数のアドバンテージが、どの程度の差となって表れるのかを確認するために、PentiumⅡ 450MHz、Celeron 400MHz、K6-2 400MHzを用意し、各種ベンチマークの測定を行った。PentiumIIIとPentiumⅡは同クロックでの性能比較をするため、PentiumⅡ 450MHzを112MHz×4.5にクロックアップしてテストを行った。計測項目は、「SiN」「TUROK 2：SEEDS OF EVIL」(以下、TUROK 2)の両ゲームのフレームレートの計測と、3DMark 99、3D WinBench 99といったベンチマークソフトを使った計測だ。テストに使用したパソコンにはDirectX 6.1をインストール。ビデオカードはVoodoo Bansheeを搭載したMonster Fusion Z100、ドライバは最新のVer.4.10.01.0211を使用した。ただし、このドライバは新命令に対応していない。

結果は下表のとおりだ。ただし、計測に使用した各CPUは、PentiumIIIと動作周波数が異なるため、各CPUの計測結果をPentiumIIIの動作周波数との比率で補正(例：K6-2 400MHzの場合、計測結果に対して500÷400＝1.25を掛ける)して判断材料とした。同種のCPUの比較でもクロック周波数に比例してフレームレートが上がるわけではないので、この補正方法では正確にCPUの能力を反映させることはできないが、目安程度にはなるはずだ。

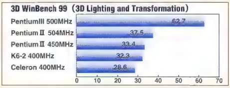
まず、ほぼ同クロックのPentiumⅡ 504MHzとPentiumIIIとの計測結果を比べてみる。3DMark 99、3D WinBench 99では、PentiumIIIの方が動作クロックが若干低いにもかかわらず、高い計測結果を出している。補正するまでもなくPentiumIIIの方が上だ。また、SiNの800×600ドット、TUROK2の800×600ドットの計測値では、補正結果から見てPentiumIIIが若干優位という結果が出た。ほかのCPUとの比較では、対Celeronでは七つの計測項目のうち3項目で、対K6-2では5項目でPentiumIIIが勝っている。

計測結果を総括すると、ベンチマークソフト、使用したビデオドライバとも新命令に対応していないためか、PentiumIIIがほかのCPUよりもはるかに優れているとまでは感じられなかった。

■PentiumIIIのパフォーマンステスト

使用ソフト	PentiumIII 500MHz 100MHz×5	PentiumⅡ 504MHz 112MHz×4.5 注	PentiumⅡ 450MHz 100MHz×4.5	Celeron 400MHz 66MHz×6	K6-2 400MHz 100MHz×4
SiN demo1 (3DfxOpenGLモード、640×480ドット)	47.1fps	48.1fps	45.9fps	36.2fps	25.2fps
SiN demo1 (3DfxOpenGLモード、800×600ドット)	39.5fps	39.5fps	31.2fps	30.2fps	20.5fps
TUROK 2 (Glideモード、800×600ドット@75Hz)	62.0fps	62.2fps	55.8fps	52.1fps	41.9fps
TUROK 2 (Glideモード、1280×1024ドット@75Hz)	30.9fps	31.5fps	30.1fps	30.5fps	28.7fps
3DMark 99 (Direct3D、Game1-Race、800×600ドット)	47.7fps	45.9fps	45.6fps	38.7fps	32.6fps
3DMark 99 (Direct3D、Game1-Race、1280×1024ドット)	24.3fps	23.6fps	23.7fps	21.6fps	19.5fps
3D WinBench 99 (3D Lighting and Transformation)	62.7	37.5	33.4	28.6	32.3

動作環境：メモリー／128MB、ビデオカード／Monster Fusion Z100、OS／Windows 98 + DirectX 6.1
注：オーバークロックによって、PentiumⅡ 450MHzを504MHzで動作させた



今回のテストで、唯一、PentiumIIIが抜群の計測値を残したテスト項目。これは、各CPUが持つ、3Dのジオメトリ部分の性能を計測したもので、同クロックのPentiumⅡと比べて約1.7倍の結果を残している

AMDも新しいCPUを発表 2.3MBのキャッシュに対応するK6-III

AMDは、これまで"Sharptooth"という開発コード名で呼んでいたCPUを「K6-III」と命名して正式に発表した。PentiumIIIの出荷には若干遅れるが、400MHz版と450MHz版が4月ごろには入手可能になる。

K6-IIIは、一言でいえば「64KBの1次キャッシュを持つ従来のK6-2のコアに、256KBの2次キャッシュを統合したチップ」だ。従来の外部2次キャッシュをCPUコアと同じダイに統合することで、2次キャッシュはCPUコアと同クロックで動作する。さらに「TriLevelキャッシュ設計」によって、最大2048KBの外部キャッシュを3次キャッシュとして使うことができる。1次〜3次キャッシュを合計すると、最大2368KBものキャッシュが利用可能になる。

大容量キャッシュは確実に演算処理の高速化に寄与することから、K6-IIIの演算処理能力はPentiumⅡ／IIIに匹敵するものとなった。AMDによるベンチ結果によれば、大容量の高速キャッシュの効果が高い、整数演算に依存するビジネスアプリケーションならば、K6-III 450MHzはPentiumIII 500MHzを上回っている。そして、ゲーマーにとって気になるマルチメディア性能、3D描画性能については、3DNow!が効果を発揮するはずだ。本稿執筆時点では現物を使ったテストができなかったが、3DNow!とストリーミングSIMDの両者に対応するゲームでは、同クロックのK6-IIIとPentiumIIIで、ベンチマーク結果に大きな差は出ないだろう。

なおK6-IIIは、BIOSのアップグレードだけで、現行のSuper7対応マザーで使うことができ、この場合オンボードの2次キャッシュは自動的に3次キャッシュになるはずだ。

K6-IIIの価格は、当初、K6-2の1.5倍程度(3万〜5万円台)となることが予想されるが、高い演算処理能力、さらに3DNow!の実績とアプリケーション資産の蓄積などを考えると、十分にPentiumIIIのライバルとなりそうである。

Celeronの2倍となる256KBの2次キャッシュを搭載したK6-III。大容量キャッシュの効化については、6月号で詳しく紹介する予定だ

テスト 500MHzパワーを徹底検証

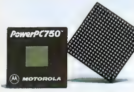
UNREALを使ってMacと対決 PowerPC G3 vs PentiumIIIの結果は？

iMacに続いて、鮮やかなクリアボディで登場したPower Macintosh G3。このG3 Macの最上位モデルであるG3 400MHz搭載機とPentiumIII搭載機のパフォーマンスを比較してみた。G3 Macには、標準でRAGE 128が搭載されているので、PentiumIIIマシンの方も同じく、RAGE 128を搭載した「RAGE Fury」を用意し、「UNREAL」を使ってTimedemoを計測した。なお、Mac版ではRAVE(Mac用の3D API)モードを選択した。

結果は、PentiumIIIマシンの圧勝で、PentiumIIIの測定値はG3 Macの1.6倍～2倍と、予想以上の差が出た。動作周波数の差を考慮に入れてもPentiumIII搭載機の方が完全に上回る。しかも、Mac版UNREALは暗部の階調表現が十分に行えておらず、画面の美しさでもWindows版が上回っていた。

さらにソフトウェアモードでの計測も行ったが、ここでもWindows版が圧勝。3D専用API(Direct3D)を使うことなく、これだけの差が出るということは、PentiumⅡマシンで計測してもG3 Macを上回ることは容易に想像できる。UNREALをプレイする場合、PentiumⅡ／III搭載機がG3 Macよりも優れたゲームプラットフォームであることを再認識する結果となった。

個性的な外観を持つG3 Mac。OpenGLのサポートによって、「QUAKEⅢ ARENA」のプレイも可能になった



G3 Macに搭載されているPowerPC 750。PentiumIIIの倍の容量(1MB)の2次キャッシュを備えている

■G3 Macとの比較

使用ソフト	PentiumIII 500MHz 100MHz×5	Power Macintosh G3 100MHz×4
UNREAL (Direct3D/RAVEモード、640×480ドット)	52.13fps	24.71fps
UNREAL (Direct3D/RAVEモード、800×600ドット)	39.25fps	19.62fps
UNREAL (Direct3D/RAVEモード、1024×768ドット)	26.48fps	14.42fps
UNREAL (Softwareモード、640×480ドット)	22.18fps	13.88fps
UNREAL (Softwareモード、800×600ドット)	16.43fps	9.89fps
UNREAL (Softwareモード、1024×768ドット)	11.62fps	6.70fpss

動作環境 PentiumIII：メモリー／128MB、ビデオカード／RAGE Fury(AGP)、OS／Windows 98 + DirectX 6.1
動作環境 G3 Mac：メモリー／128MB、ビデオカード／RAGE 128(PCI)、OS／Mac OS 8.5.1

3DNow!との比較 PentiumIIIは高解像度に強い

ストリーミングSIMD拡張命令と3DNow!の両方に対応したベンチマークソフト「TIRTANIUM Ver.1.2」を使って、両拡張命令の効果を比較してみた。ベンチマークソフトの解像度は640×480ドットから1280×1024ドットまでの4通り。ビデオカードはSPECTRA 3200R2、ドライバは新命令対応の最新バージョン(Ver.4.11.01.0109-2.01.01)を使用した。

テストに用いたCPUはPentiumIII 500MHzとK6-2 400MHz(評価機の上限である420MHzにクロックアップ)。そして、比較用にPentiumⅡ 450MHz(504MHzにクロックアップ)も参加させた。

PentiumIIIのフレームレートは20.5～27.9fpsだ。それに対してK6-2のフレームレートは18～24.7fps、それを動作周波数比で補正すると21.4～29.4fpsとなる。つまり、TIRTANIUMを使ったテストでは、3DNow!の方が高いパフォーマンスを出すといえる。TIRTANIUMはストリーミングSIMD拡張命令系に対応しているはずなのだが、504MHzのPentiumⅡの計測値と比べると、その効果はあまり見られない。ただし、高解像度になるほどPentiumIIIとPentiumⅡの差が縮まっているため、負荷が高い条件では威力を発揮するようだ。

■3DNow!との比較

使用ソフト	PentiumIII 500MHz 100MHz×5	K6-2 420MHz 105MHz×4 注1	PentiumⅡ 504MHz 112MHz×4.5 注2
TIRTANIUM Ver.1.2 (Direct3D、640×480ドット)	27.9fps	24.7fps	33.8fps
TIRTANIUM Ver.1.2 (Direct3D、800×600ドット)	27.1fps	24.5fps	30.9fps
TIRTANIUM Ver.1.2 (Direct3D、1024×768ドット)	23.2fps	20.6fps	25.4fps
TIRTANIUM Ver.1.2 (Direct3D、1280×1024ドット)	20.5fps	18.0fps	21.6fps

動作環境：メモリー／128MB、ビデオカード／SPECTRA 3200R2、OS／Windows 98+DirectX 6.1
注：オーバークロックによって、PentiumⅡ 450MHzを504MHzで動作させた

PentiumIII導入のタイミングは夏以降?!

新命令に対応していないゲームソフトやベンチマークソフト、さらには新命令未対応のビデオドライバなどを使ってのベンチマークテストでは、予想どおりPentiumIIIの決定的な優位性は証明されなかった。比較したCPUの動作クロックの違いや、正確とは言えない補正結果も勘案して言えば、PentiumIII 500MHzは最高レベルのパワーを持つCPUではあるが“傑出”したものではない。

しかし、今回の結果をもってPentiumIIIの性能と新命令の有効性を判断するわけにはいかない。今後、ストリーミングSIMD拡張命令にネイティブ対応したソフトが登場し、ビデオドライバの対応も進めば、PentiumIIIの絶対的な優位性が徐々に立証されてくるはずだ。

一方、今回のテストでは、オーバークロックしたPentiumⅡやK6-2のコストパフォーマンスの高さに、改めて注目させられた。言い換えれば、PentiumIIIは優れたCPUだが、PentiumⅡやK6-2ユーザーが現時点で慌てて買い替える必要はない。ソフト、ハードともに、PentiumIIIの潜在能力を引き出す環境が整った段階でPentiumIIIへの移行を検討すればよい。

PentiumIII対応ビデオ

描画速度からオブジェクトの表示まで

PentiumIIIで採用されたストリーミングSIMD拡張命令の効果を得るには、この新命令に対応したゲームソフトやビデオドライバが必要になるが、具体的にはどのような効果が期待できるのだろうか。Riva TNT用の新命令対応ドライバ、新命令対応ゲームソフトを使い、パフォーマンスと視覚効果を検証する。

同クロックのPentium IIに敗北 ドライバだけでは効果はなし

テストに使用したビデオカードは、カノープスのSPECTRA 3200R2で、製品に添付されている最新ドライバ(Ver.4.11.01.0109-2.01.01)は、いち早くPentiumIIIの新命令に対応している。ここでは、新命令に対応したベンチマークソフト「TIRTANIUM Ver.1.2」を使って、最新ドライバと旧ドライバ(Ver.4.10.01.0048-1.21.02)を使用した場合の計測結果を比較してみた。また、新命令対応以外の要因でパフォーマンスアップが図られている可能性も考慮し、PentiumIII 500MHzとPentium II 504MHz(クロックアップ)の両CPUを使って、それぞれ新旧ドライバのベンチマークテストを行った。

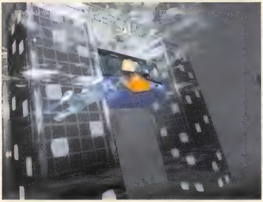
テスト結果は、期待を大きく裏切るものとなり、すべての項目においてPentium IIがPentiumIIIよりも高い計測値を出した。Pentium IIのほうが4MHzほど動作周波数が高いが、それだけが要因とは考えられない。

ただ、PentiumIIIの計測結果については、旧ドライバと新ドライバの比較で、面白い傾向が見られる。まず、Direct3Dモード(VSYNC OFF)では、800×600ドット以下の解像度では旧ドライバが勝っているが、1280×1024ドットになると新ドライバの計測値が上回る。今回は、1600×1200ドット以上のテストを行わなかったが、高解像度に設定してシステムへの負荷を増やせば、新ドライバの優位性が表れるようだ。

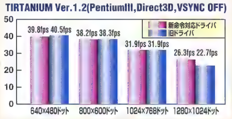
一方、OpenGLモードでは、すべての解像度で新ドライバを使った方が、高い計測値が出ている。新命令は、ハードウェアアクセラレーションへの依存度が高いOpenGLモードで、特にパフォーマンスを発揮する傾向にあると言えそうだ。

いずれにしても、部分的にはPentiumIII対応ドライバのメリットもあるようにも感じられるが、全テスト項目で、新旧ドライバともにPentiumIIIよりもPentium IIを使った方がフレームレートが高いという結果では、あまり説得力がない。ビデオドライバだけが新命令に対応しても、実際にはほとんど具体的な効果がない、という判断が妥当だろう。

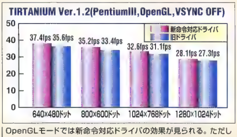
TIRTANIUM Ver.1.2



ストリーミングSIMD拡張命令と3DNow!に対応したベンチマークソフト。ソフトは、http://viswiz.gmd.de/~mic/prog3d.htmlで入手できる



低解像度の場合、旧ドライバのほうが高い計測値を出しているが、1280×1024ドット以上にした場合に、新命令対応ドライバの効果が確認できた



OpenGLモードでは新命令対応ドライバの効果が見られる。ただしPentium II使用時でもフレームレートは向上しており、なおかつPentiumIIIよりも高い値を出している

■PentiumIII対応ドライバの効果（TIRTANIUM ver.1.2）

設定	解像度	Ver.4.11.01.0109-2.01.01（新命令対応）		Ver.4.10.01.0048-1.21.02（旧ドライバ）	
		PentiumIII 500MHz	Pentium II 504MHz	PentiumIII 500MHz	Pentium II 504MHz
Direct3D（デフォルト設定）	640×480ドット	27.9fps	33.8fps	35.3fps	40.4fps
	800×600ドット	27.1fps	30.9fps	32.9fps	36.6fps
	1024×768ドット	23.2fps	25.4fps	27.1fps	28.2fps
	1280×1024ドット	20.5fps	21.6fps	20.2fps	20.5fps
Direct3D（VSYNC OFF）	640×480ドット	39.8fps	46.5fps	40.5fps	47.3fps
	800×600ドット	38.2fps	44.9fps	38.3fps	43.2fps
	1024×768ドット	31.9fps	40.6fps	31.9fps	34.2fps
	1280×1024ドット	26.3fps	31.8fps	22.7fps	23.3fps
OpenGL（デフォルト設定）	640×480ドット	37.4fps	38.0fps	35.8fps	36.5fps
	800×600ドット	35.4fps	36.1fps	33.9fps	34.7fps
	1024×768ドット	32.8fps	33.2fps	31.5fps	32.0fps
	1280×1024ドット	26.6fps	26.8fps	26.3fps	26.6fps
OpenGL（VSYNC OFF）	640×480ドット	37.4fps	38.2fps	35.6fps	36.7fps
	800×600ドット	35.2fps	36.1fps	33.4fps	34.0fps
	1024×768ドット	32.6fps	33.2fps	31.1fps	31.7fps
	1280×1024ドット	28.1fps	28.6fps	27.3fps	27.9fps

動作環境：メモリー／128MB、ビデオカード／SPECTRA 3200R2、OS／Windows 98+DirectX 6.1
注：オーバークロックによって、Pentium II 450MHzを504MHzで動作させた

カードによって得られる効果

ポリゴンを多用した OpenGL対応ゲームで効果あり

今回使用したSPECTRA 3200R2の新ドライバは、Direct3Dモードでは新命令の効果は見られなかった。どのような条件であれば新ドライバの効果が発揮されるのか。開発元のカノープスが検証した結果によると、以下のような傾向が見られたようだ。

「PentiumIIIで追加された新命令は、ジオメトリー演算、つまり浮動小数点演算を強化している。Direct3D環境においては、この計算はドライバではほとんど行われず、アプリケーション側で行われるが、OpenGL環境においてはドライバ側での計算が多くなる。従来の3Dゲームでは、フレームレートを高めるためにポリゴンを極力減らし、テクスチャーを多用するといった手法が取られている。そのため、SPECTRA 3200R2ドライバのPentiumIII対応による高速化は、OpenGLに対応したソフトウェアで、しかも比較的多くのポリゴンを使うような部分で、具体的に確認することができる。アプリケーションの設計が従来どおりであれば、新命令対応ドライバを使用してもその効果を見ることはできないといっていい。新ドライバの効果をDirect3D対応アプリケーションで見るためにはアプリケーション側でのPentiumIII対応が必要になる。」(カノープス)

結論としては、新命令によるパフォーマンスアップの恩恵を享受するためには、カノープスのコメントのとおり、「アプリケーションとビデオドライバ双方の対応が絶対に必要」ということだ。今回、ベンチマークの計測に使用したTIRTANIUMが、どの程度PentiumIIIに最適化されているのかは不明だが、カノープスのコメントを参考にして判断すると、TIRTANIUMの新命令への対応が不充分だから効果が出なかった、ということになる。それにしても、全テスト項目でPentiumⅡの性能がPentiumIIIを上回ってしまった今回の結果については、まだ疑問が残る。

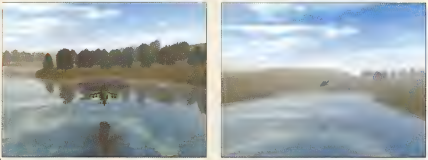
ゲームでの効果はさまざま ウォーガズムは画面が一変

PentiumIIIの新命令が、複雑なジオメトリー演算の処理を高速化する点はすでに述べたが、3Dグラフィック処理高速化のメリットは、大きく分けて二つ挙げられる。まず、新命令対応によってフレームレートが確実に向上すること。次に、演算処理に時間がかかるため、従来は省かざるを得なかったビジュアル効果が表現が可能になったことである。具体的には、視点、光源、物体の移動にともなって変化する鏡面反射、滑らかな面への物体の映り込みなど、従来より高度なグラフィック表現が可能になった。

3月26日にイマジニアからリリースされる「ウォーガズム完全日本語版」を例に、新命令を使ったビジュアルがどのような違いを生み出すか、見てみよう。画面は、PentiumIII搭載機とPentiumⅡ搭載機の二つで動作させた場合の両方を掲載している。PentiumIIIの場合、水面にヘリコプターや木が映り込んでいるが、PentiumⅡの場合には映り込みの処理が完全に省かれている。もちろん、ビデオカードの設定やドライバは同じものを使っている。ここまではっきりと違いが表れると、ゲーム自体の印象ががらっと変わってしまう。

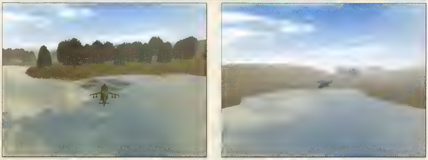
3月12日にリリースされたアンバランスの「サイキックフォース2012」(詳細はp.044のレビューを参照)も新命令に対応したゲームで、PentiumIII搭載機で動作させると、フレームレートが向上する。同タイトルはアーケード用ゲームとして先にリリースされており、元々、オリジナルのジオメトリー演算処理方法を採用していたが、パソコン版を開発するにあたって、ライティング処理などを新命令に置き換えることで、演算処理速度を約40%向上させることができた。新命令の使用前と使用後で、ビジュアル表現での違いは確認できなかったが、PentiumIII搭載機で動作させた場合、フレームレートが最大60fpsまで向上する。

ウォーガズム(PentiumIIIの場合)



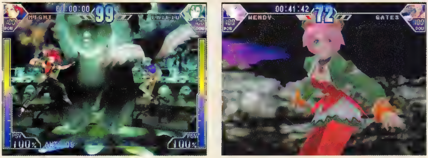
PentiumIII使用時では、湖面にヘリコプターが映り込むため、自機と水面との距離がわかりやすい。フォグのかかり方も両CPU間で違う

ウォーガズム(PentiumⅡの場合)



風圧による波紋の広がりや機体の映りこみが一切表現されていないため、明らかに見劣りする

サイキックフォース2012



PentiumIII搭載機で動作させた場合、フレームレートが大幅にアップし、限りなく60fpsに近い描画でプレイが楽しめる

ゲーム中に見るPentiumIII

新命令で表現されるセガラリー2のグラフィック

PentiumIII対応ゲームは、開発予定のものを含めて3月時点で約60タイトルにのぼるが、その中で最も注目度が高いのが「セガラリー2」だ。アーケード版、Dreamcast版に次いで、全プラットフォーム中で最高峰のビジュアル表現を目指して開発が進められているパソコン版は、新命令の採用でどのような仕上がりが予想されるのか。ディレクターの吉田氏、チーフデザイナーの緒方氏に話を聞いた。

第一CS研究開発部ディレクターの吉田氏。企画総指揮を担当している

第一CS研究開発部チーフデザイナーの緒方氏。グラフィックデザインを担当している

Q ゲームを開発する上で、新命令にはどのようなメリットがありますか？

A PentiumIIIが持つ新命令は、浮動小数点演算が強化されています。新命令の具体的な内容は、「レジスタに対する命令」「キャッシュに対する命令」、そして「MMX命令の拡張」の三つで構成されていますが、「セガラリー2」では特に、レジスタに対する新命令を半分以上使っています。

この新命令を使用することでグラフィック処理に必要なジオメトリー演算速度が約30％、ライティング処理速度が約10％向上しました。例えば、四つのタイヤを描画するには、これまで四つの命令が必要でしたが、PentiumIIIを使えば一つの命令で実行できるのです。これは、高速な描画が要求されるレーシングゲームにとって大きなメリットです。また、車体をリアルに見せるために必要な効果の一つ、スペキュラーハイライト（光沢のある物体が光を反射して作るスポット光）の処理も高速になっています。今まで、ボトルネックになっていた演算処理を解消してくれる新命令は、開発者にとって大変魅力的です。

セガラリー2のソースコードは、CPUの演算処理方法が変化しても対応しやすいように設計されているので、必要な部分のDLLファイルを作るだけで新命令に対応できます。特に、今回の新命令への対応は、アセンブラで書かなくてはならないということで、負担に感じる技術者が多いと思いますが、弊社は専任スタッフをそろえているので問題ありませんでした。

Q PentiumIII搭載機でセガラリーをプレイした場合、どのような効果がありますか？

A まず、ゲーム全体のフレームレートが向上するので、解像度を上げても快適にプレイすることができます。グラフィックは、より自然に近い描画が可能になるでしょう。

例えば、太陽、街燈、ヘッドライトなどの車体への映り込みは、視点、物体、光源の間での演算が必要で、処理に大変な時間がかかるため、従来までは簡略化した描画方法を採用していました。ところが、新命令を使うと、より完全に近い表現が可能になります。また、走行中に舞い上がる土煙のグラフィックも、従来までは画一的なものでしたが、新命令によって走行状況に応じて土煙の形状を変化させることが可能になりました。

ただし、PentiumIIIの効果を得るためには、パソコンに搭載したビデオカードのドライバが新命令に対応していなければならないため、ハード側の環境も整える必要があります。

走行中の車体に街燈の灯かりが反射

光が反射する場所や光の強さは、車の移動に伴って変化していく。一見、簡単なビジュアル効果に思えるが、実際にはパソコンにかなり負荷がかかる処理だ

土煙（パソコン版）

土煙（アーケード版）

アーケード版では、土煙が1枚の布のように描かれているが、パソコン版では土砂が舞うさまを、よりリアルに描画している

の効果

ヘッドライト（パソコン版）

ヘッドライト（アーケード版）

パソコン版のヘッドライトの周囲はほんのり明るく照らされており、光源処理がアーケード版と比べて進化していることが分かる

Q 新命令対応で、具体的にどのようなグラフィック表現が実現したのですか？

A 先述したとおり、ライティングや土煙など、従来描画を省いていた部分の多くが表現可能となりました。アーケード版やDreamcast版では体験できない、リアルな走行感覚や背景描写をパソコン版で実現させたいと考えています。

特に、走行する（ゲーム中の）時間帯によって変化する車体の影や、ヘッドライトで照らされるコースの描写に注目してほしいですね。夜間走行中の車に街燈の灯りが反射する描画にはこだわりを持っており、夜のコースを駆け抜ける雰囲気を演出しています。

Q パソコン版のセールスポイントを教えてください。

A パソコン版は、アーケード版、Dreamcast版に続き、最後発でリリースされるため、当然、オリジナルのグラフィック表現や追加機能を盛り込みたいと考えています。セガラリー2は、パソコン版、Dreamcast版共に、パソコンのディスプレイ上で美しく描画されるようにグラフィックが調整されているため、テレビ画面でプレイするより高い解像度でゲームを楽しむことが出来ます。Dreamcast版を持っている人は、ディスプレイへの接続を可能にする「VGAボックス」（7,000円）を使って、プレイしてみて下さい。

通信によるマルチプレイでは、DirectPlayを使った最大4人までの対戦が可能です。残念ながら、セガが専用サーバーを設置する予定はありませんが、システムのブラッシュアップによって、4人同時対戦時でも快適にネットワークプレイが楽しめます。そのほか、ホームページ上にランキングサービスを用意して、パソコン版ならではの遊びも増やしていく予定なので、発売を楽しみにしていて下さい。

史上最強のドライブゲーム セガラリー2の動作環境はこうなる

1998年2月にアーケード版、1999年2月にDreamcast版が登場したセガラリー2だが、パソコン版は1999年の夏前にリリースされる予定だ。Dreamcast版（Windows CE版）とパソコン版が並行して開発されていた上、ソースコードが共有化されているため、開発にはさほど手間も時間もかからないという。その代わり、ビデオオプションにはグラフィック調整機能が追加され、さらにPentiumIII搭載機で動作させれば、先述したように高度なビジュアル表現によるプレイが楽しめるはずだ。

気になる動作環境については、まだ最終決定ではないが、具体的には以下のような仕様で開発が進められている。この動作環境で、最低でも30fpsを維持し、多くのパソコン上で快適にプレイできるよう、調整されている。また、ソフトのインストール方法にも工夫が施されており、パソコンにPentiumIIIが搭載されていれば、インストーラーがCPUを自動判別し、新命令に対応した実行プログラムがハードディスクにコピーされる。

■動作環境（以下の仕様はすべて予定）

CPU：200～266MHz以上のプロセッサー
ビデオカード：Direct3D対応ビデオカードが必須
解像度：512×384／640×480／800×600ドット
サウンド：DirectSound3D対応
対応プロトコル：DirectPlay
その他：フォースフィードバックホイールに対応

車体への太陽光の映り込み

パソコン版オリジナルの演出として、時間の経過に伴って景色が、朝、昼、夜と変化していく様子を画面で表現する予定だ。その際、車体への太陽光の映り込み方が変化し、影の付き方も変わる

PentiumIII対応最新ゲーム大全

ゲーム上にさく裂する新命令パワー

PentiumIIIに追加された新命令に関しては、ここまでのページで解説してきた。ここからは、この新命令に対応したゲームタイトルの情報を、実際の画面を通して紹介していこう。発表と同時に対応を表明した最新の情報も可能な限り集めた。PentiumIIIの本当のパフォーマンスはゲーム上で開花することがお分かりいただけるだろう。

ゲームに表れるPentiumIIIの効果

1999年2月17日、インテル本社のおひざ元、サンノゼ市のコンベンションセンターで開かれたPentiumIIIのラウンチイベントには、なんと150社に及ぶソフト開発会社が出展。エンターテインメントはもちろん、エレクトロニックコマース、ビジネス、Webサイトに至るまで、PentiumIIIに対応した幅広いソフトのタイトルが公開された。インテルが1997年1月にMMXを発表したとき、サポートを表明したソフト開発会社の数は10にも満たないという状況だった。にもかかわらず、今回はゲームだけでも60本に及ぶソフトが出展されており、ゲームの市場がもはやCPUビジネスにとっても重要な位置を占めていると言っても過言ではないということを示した。

3Dグラフィックカード用に製作されたチップとは異なり、PentiumIIIに新命令が加わったからといって、新たなエフェクトが追加されるわけではない。新命令に対応することによって得られる主な利点は、ネットワークの高速化やフレームレートの向上、グラフィックエフェクトの促進であると、各社の開発者は口をそろえて言う。

具体的には、32ビットの単精度浮動小数点命令を四つ同時に実行することによって、3Dトランスフォームズ（3D空間での移動）やジオメトリックライティング（3Dで表現された照明）の計算処理を50%～80%向上させることができるようになる。実際、すでに発売されているソフトにも、複数の光源が生かされていることをうたったものがあるが、これはほとんどの場合、テクスチャーのブレンディングによって擬似的に行われている。しかし、PentiumIIIの高度な浮動小数点演算性能を利用すれば、よりリアルな3D照明効果が生まれるようになるのだ。また、PentiumIIIではライトコンバイニング機能（データの書きこみを効率良く行うための命令）が追加されたことによって、より多くのテクスチャーデータを高速で移動させることもできるようになるため、ゲーム画面では驚くほど細かなテクスチャーを見られるようになるだろう。

正直な話、新命令に最適化されたゲームソフトが登場するのは1999年末になるだろうが、ここではその威力が見ることのできるソフトを紹介し、今回PentiumIIIに対応することが発表されたソフトのタイトルをすべてリストアップしておく。

■PentiumIII対応ゲームソフト一覧

タイトル名	ジャンル	開発元	販売元	発売時期	
3X-SCIENCE OF WAR	戦略シミュレーション	Psygnosis社	Psygnosis社	1999年年末	
ALLODS 3 : REDEMPTION	RPG	Nival Interactive社	未定	1999年後半	
BABYLON 5 : SPACE COMBAT SIMULATOR	スペースコンバット	Yosemite Entertainment社	Sierra FX社	1999年9月	
BATTLE ZONE Ⅱ	アクション	Pandemic Studios社	アクティビジョン	1999年第4四半期	
BRINGER&APRENDER LINGUA PORTUGUESA	アドベンチャー	Byte&Brothers社	未定	未定	
BRUNSWICK FIRST STRIKE BOWLING	スポーツ	THQ-GameFX社	THQ-GameFX社	1999年夏	
CAPTAIN VYOM : THE SKY WARRIOR	アドベンチャー	NCST & Maya Entertainment社	未定	未定	
CONDOTTIERES OF TIME	RPG／アドベンチャー	Pulser Interactive社	未定	未定	
CORSAIRS	戦略シミュレーション	Akella社	未定	1999年春	
CRIME CITIES	アクション	Techland社	未定	1999年夏	
DARK REIGN 2	戦略シミュレーション	Pandemic Studios社	アクティビジョン	1999年第4四半期	
DARKSTONE	RPG	Delphine社	テイク2インタラクティブ	1999年6月	
DESCENT 3	3Dシューティング	Outrage Entertainment社	イマジニア	1999年5月	
DESCENT : FREESPACE-THE GREAT WAR	3Dシューティング	Parallax Software社	Interplay社	1999年第2四半期	
DISPATCHED	アクション	Rage Games社	Rage Games社	未定	
DR. BRAIN ACTION／REACTION	アドベンチャー	Knowledge Adventures社	Knowledge Adventures社	1999年第2四半期	
EARTH 2150	戦略シミュレーション	TopWare Software社	未定	1999年春	
EXPENDABLE	アクション	Rage Games社	イマジニア	1999年5月	
FORMULA OFF-ROAD	レース	Rage Games社	Rage Games社	未定	
FULL AUTO	レース	Pseudo Interactive社	マイクロソフト	1999年秋	
HEAVY GEAR Ⅱ	アクション	アクティビジョン	アクティビジョン	1999年3月中	
HOMEWORLD	戦略シミュレーション	Relic Entertainment社	Sierra Studios社	1999年5月	
INCIDENTE EM VARGINIA	アクション	Perseptum社	未定	未定	
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE	アクション	LucasArts Entertainment社	LucasArts Entertainment社	1999年9月	
IRON STRATEGY	戦略シミュレーション	Nikita Ltd社	未定	未定	
LABYRINTH	アドベンチャー	Katrix／Millenium Rush社	未定	未定	
LEGO RACERS	レース／パズル	High Voltage Softaware社	Mindscape社	1999年夏	
MADDEN NFL 99	スポーツ	エレクトロニック・アーツ	エレクトロニック・アーツ	発売中	
MANKIND	戦略シミュレーション	Cryo Interactive Entertainment社	Cryo Interactive Entertainment社	発売中	
MESSIAH	アクション	Shiny Entertainment社	Interplay社	1999年6月	
MIDNIGHT GT	レース	Rage Games社	GTインタラクティブ	1999年第2四半期	
Microsoft Baseball 2000	スポーツ	マイクロソフト	マイクロソフト	1999年春	
Microsoft Flight Simulator 2000	フライトシミュレーター	マイクロソフト	マイクロソフト	1999年末	
Midtown Madness	レース	Angel Studios社	マイクロソフト	1999年夏	
MULTIPATH ADVENTURES OF SUPERMAN	アドベンチャー	Brilliant Digital Entertainment社	未定	未定	
OUTCAST	アクション	Infogrames社	Infogrames社	1999年6月	
LAURA'S HAPPY ADVENTURE	アドベンチャー	ユービーアイソフト	ユービーアイソフト	未定	

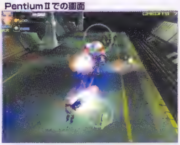
EXPENDABLE 1999年5月発売予定

より多くのテクスチャーを一度に表示できる恩恵を受けて、PentiumIII上では植物が幻想的に浮かび上がってくる。右上部の照明具合を比較して判断すると（AとB）、PentiumIIIでは光源が増えていることが理解できるだろう。PentiumⅡの画面では分かりにくかった中央右の水蒸気も、PentiumIIIの画面では地面の裂け目からわき出ていることが良く分かるようになった。その上に見えるオレンジや白の光の玉は、PentiumⅡの画面には元々からなかったものと思われるが、PentiumIIIではこれらの移動する発光物が作る影も、その動きを表現できているのである。

「EXPENDABLE」はRage Games社（元Rage Software社）の名を世界にとどろかせた「INCOMING」の白兵戦ものと言えるゲームで、さまざまな色の半透明テクスチャーを使用した派手な爆発効果も多いだけに、新命令に対応することで受ける恩恵は大きい。イマジニアより5月発売予定。

PentiumIIIでの画面

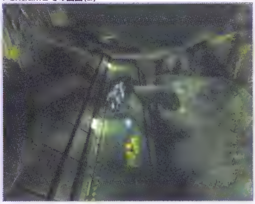
PentiumⅡでの画面



©Rage Games Ltd 1999

PentiumIIIでの画面(A)

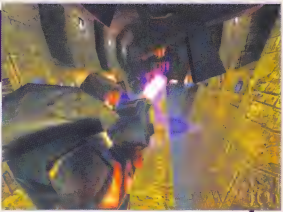
PentiumⅡでの画面(B)



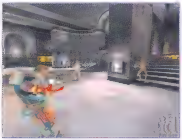
	ゲームの内容	新命令の効果（各社発表の表現を使用）
	3Xと呼ばれる新型の燃料物質をめぐって、AmatzとVorth族が戦い合う。環境の異なる20の惑星での攻防戦	天候や照明効果、影の表示などの向上
	「RAGE OF MAGES」としても知られる、ロシア産ロールプレイング。戦略的な要素や分裂型のストーリーを採用している	レンダリング技術の強化
	SFマニアに人気の高いTVシリーズ、BABYLON 5から、19種族と60種類に及ぶ戦闘機や宇宙船が登場。戦艦のディテールがすさまじい出来だ	フレームレートとサウンドの向上
	複雑すぎた前作を踏まえ、インターフェイスを簡略化。時代設定も、少し前の時代にすることで新鮮味を持たせた	ロボットのよりリアルな物理モデル。フレームレートや照明効果の向上。PentiumIIIに完全最適化
	失われた場所を発見したり、壊れた機械を修理するために、アドベンチャーに出かけるのが目的の低年齢層を狙ったアドベンチャーゲーム	スムーズなアニメーション
	最高にリアルなボーリングゲーム。8人までのマルチプレイヤーモードでは、周囲のレーンで進行するライバルの様子が見てとれるようになるという	グラフィック、サウンド面でのリアリズムの強化。PentiumIIIに完全最適化
	インドの人気テレビシリーズをゲーム化したSFアドベンチャー。哲学を生んだ国からのゲームがついに登場だが、できればいきなり歌い出したりしてほしい	スムーズなアニメーションやビデオレンダリング技術の向上
	マヤ、エジプト、バビロニア、クレタ文明をモチーフにした世界で、4兄弟が争い合う。このキャラクターを使ったデスマッチモードも計画中	スペキュラーライティングや影表示のレンダリングの向上。リアルなテクスチャーの使用
	カリブ海を舞台にイギリス、スペイン、フランス、そして無国籍の海賊となって、10隻に及ぶ船団を操作しながら覇権を奪い合う	大海原のうねりや天候の表現がよりリアルに
	ブレードランナーのような世界観で、飛行型自動車を操って敵を攻撃する。何層にも重なった一般車の交通の合間をかいくぐりながら、すばやく仕留めていく	レスポンスやグラフィックの向上
	前作から一転して3Dとなり、照明効果も各段に向上している。キャラクターユニットも登場し、1体の歩兵ユニットでも1200ポリゴンほどを使用しているという	スムーズな動きでカメラのズームインやズームアウトを可能にしている。PentiumIIIに完全最適化
	七つのクリスタルを探して、32に及ぶダンジョンを冒険。すべてがポリゴンで表現され、ディテールに気を配っている。お供の雇用システムも新鮮だ	より繊細なテクスチャーやスムーズなアニメーションで、キャラクターを表現
	見るたびにグラフィックが向上するのが分かる期待のシューティングゲーム。トンネル内から屋外シーンまで、360度の空間を自由に飛びながら、40に及ぶ敵と戦う	フレームレートやレンダリングのクオリティ、スペキュラーライティング、ダイナミックライティングの向上が見込める
	人気のスペースコンバットシミュレーションだが、すでに発売されているものに数レベルを加え、ネットワークへの対応も改善している	爆発のアニメーションに加え、バーナーの噴射やダイナミックライティングなどの効果を向上させた
	未来都市を舞台に、トンネルからビルの谷間まで、高速で駆け抜けつつ敵を粉砕していくアクションゲーム	PentiumIIIに完全最適化
	プレイヤーはドクター・ブレインとなって、敵の本拠地の牢獄から抜け出すために、知恵を使ってパズルを解いていく。UNREALエンジン使用の、ローティーン向けソフト	テクスチャーのディテールを克明に表現
	世界規模で起こった戦争が、地球の軌道さえも変えてしまったために、3種族が地球からの脱出を試みつつ敵と戦う	さらにスムーズな3Dアクション
	有無を言わさず襲いかかって来るエイリアンを、とにかくけ散らしながら進んでいく。2人用の協力プレイや、デスマッチなども用意されている	グラフィックがさらに複雑に、リアルになる
	アーケードスタイルのオフロードレーシングで、接触、衝突などの物理的な動きにも注意を払っている。10人までの対戦も可能	路上のテクスチャーなどが、さらに細かく表現される
	渓谷などのコースを駆けまわりながら、出会った敵と戦い、障害物を乗り越えて点数を稼いでいく。慣性の法則まで再現した物理モデルが売り	モーションシネティックスなどのリアルな再現
	ロボットを使ったコンバットゲームの第2弾は、泥沼から無重力まで、さまざまな環境で戦う。敵のAIも賢くなっているほか、快適なネットワーク対戦にも期待	グラフィックやレスポンスの向上
	前後左右だけでなく、上下にも移動が可能なため、ジャンルとしても目新しい戦略シミュレーション。奪われた故郷を奪還するために、大軍を率いて宇宙に旅立つ	船体などのテクスチャーレンダリングや照明効果に活用
	宇宙人不時着事件の真相を隠ぺいするために、軍部の工作員として派遣された主人公が、さまざまな難題に立ち向かっていく	キャラクターアニメーションの向上で、行動パターンがより人間的になる
	おなじみのインディがバベルの塔のなぞを追ううちに、CIAの秘密工作に巻き込まれていくアドベンチャー	レスポンスとグラフィックの強化
	敵の軍事基地や科学研究所を占領しながら鉄鉱石を手にし、敵の優位に立ってミッションを遂行していく戦略ゲーム	リアルタイムの影表示やボリューメトリックライティング、ちりや霧なども美しく表現
	妖精トリキシーが主人公の冒険物語。Katrix社が開発したアニメーション技術がリアルな動きを表現している	ダイナミックライティングや、シーンスペーシャリゼイションの向上に貢献
	LEGOのブロックを使用して、レース車両やコースを制作し、競争する子供向けのレーシングゲーム	グラフィックの向上
	実際のシーズンデータを使用したアメフトゲームでは最も有名なマッデンシリーズ。タッチダウンダンスからサイドラインの動きまで、リアルにシミュレート	ハイレゾリューションのグラフィックの向上
	全宇宙を支配する2大帝国の攻防が楽しめる、完全ネットワーク仕様の戦略シミュレーション。フランスではすでに発売され、日本に上陸の予定もあるという	特殊効果やテクスチャーレンダリングを強化
	人間の救世主として地上に送られた天使ボブが悪魔の手先と戦うという、新感覚のアクションゲーム。テッセレーションやディフォーメーションなどの技術力にも期待	未発表
	車両はすべてオリジナルデザインだが、日本の暴走族の路上レースをもとにアイデアが出されたという、いわく付きのレーシングゲーム	エンバイロンメンタルマッピングやその他のテクスチャーレンダリング、フレームレートの向上
	全米大リーグの細部にわたる情報や、選手の統計を網羅している	浮動小数点演算性能の向上により、ジオメトリックトランスフォーメーションが向上する
	民間機のフライトシムでは、定番タイトルの次回作。ビルの数がさらに増え、アクロバットなどのゲームプレイも取り入れられているようだ	ビルのテクスチャーの複雑化
	Monster Track Madnessの市街地編で、敵の妨害をかいくぐってシカゴ市内の路上をレースする。信号機や警察などの障害もあり	ディテールの細かいテクスチャーの表現
	スーパーマンのほか、ジーナなエースベンチュラまで、ワーナーブラザーズのキャラクターを使用できる、テンポのいいアドベンチャーゲーム	体の各部にまでわたる細かいテクスチャーの表示や、リアルなサウンド効果などに使用
	軍隊がパラレルワールドの征服に失敗し、その後始末を任された主人公が武器や格闘技を使って、残された者たちの救出に向かう	特殊効果をスムーズに、快適に表現
	10歳未満の女の子を対象にしたアドベンチャーゲームで、幸運のダイアモンドのなぞを追ってローラが冒険に出る	AIの能力を最大限に引き出し、また、スムーズなアニメーションを表現する

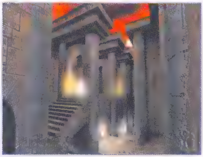
QUAKE Ⅲ ARENA

1999年夏発売予定



会場ではRage128を搭載したPentiumIIIのシステム上で動作していた「QUAKE Ⅲ ARENA」。id Software社のジョン・カーマック氏自身も「PentiumIIIのSSE命令を使用することで、20％～25％のフレームレートアップを図れる」と語っており、PentiumIIIは究極のQUAKERには必須のCPUとなるだろう。スペキュラーハイライティング（テクスチャー面の一部分だけ反射光が当たる）やカーブドサーフェイス（曲線状のバーテックス、画面上部の突起状のオブジェクト）など、前作と比較してテクスチャー技術面でのパワーアップがされている。静止画面では分かりにくいのは当然だが、ラバ（溶岩から発せられる赤い光）もユラユラと揺れているし、トリプルアーマーを身に付けたキャラクターの周りの、青い光の発光さえも壁や床に反射しているのに注目してもらいたい。

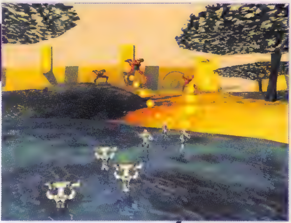




（注：画面はPentiumIIIでキャプチャーされたものではありません）

DARK REIGN 2

1999年第4四半期発売予定



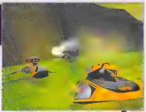
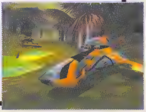
“コマンド＆クローン”と冷やかされた初代の「DARK REIGN」の面影を、もはやほとんどとどめていない「DARK REIGN 2」は、PentiumIIIに完全最適化されている。マッシュルームのような不思議な形をした樹木の木漏れ日と、ロボット型ユニットから発せられた弾丸の光が微妙に混じり合っている。さざ波に反射するインファントリーの影がリアルに揺れるのにも注目してほしい。

リアルタイムの戦略シミュレーションとして一皮むけた感じがするのは、グラフィックの変化だけではなく、ユニットの思考ルーチンの向上や、ネットワーク対戦にも重点を置かれていることでも分かる。この画面写真から判断する限り、門に備え付けられた砲台が、前作からの唯一の名残りではないだろうか。

■PentiumIII対応ゲームソフト一覧

タイトル名	ジャンル	開発元	販売元	発売時期
POWERBOAT 2	レース	Interplay社	Interplay社	未定
POWERSLIDE	レーシングアクション	GTインタラクティブ	GTインタラクティブ	発売中
PRINCE OF PERSIA 3D	アクション	Red Orb Entertainment社	Mindscape社	1999年9月
QUAKE Ⅲ ARENA	3Dシューティング	id Software社	アクティビジョン	1999年夏
RALLY CHAMPIONSHIP 99	レース	Magnetic Fields社	イマジニア	1999年夏
SACRIFICE	戦略シミュレーション	Shiny Entertainment社	Interplay社	1999年第4四半期
SAVAGE QUEST	アクション	Angel Studios社	Interactive Lights社	1999年後半
SINISTER : UNLEASHED	スペースコンバット	THQ-GameFX社	THQ-GameFX社	1999年6月
STAR TREK : KLINGON ACADEMY	スペースコンバット	Interplay／Tantrum社	Interplay／Tantrum社	1999年6月
STONEKEEP Ⅱ	アクション／アドベンチャー	Interplay／Black Isle Studios社	Interplay／Black Isle Studios社	未定
SUPREME SNOWBOARDING	スポーツ	House Marque社	Infogrames社	1999年第4四半期
ULTRA SPEED	アクション	Micro Sova社	Micro Sova社	未定
UNREAL TORNAMENT	3Dシューティング	Epic Games社	ソース	1999年4月
XENA : WARRIOR PRINCESS	アドベンチャー	Brilliant Digital Entertainment社	未定	未定
YOIKS！ 3D v1.0	パズル	TERCworks社	未定	未定
ウォーガズム 完全日本語版	アクション	Digital Image Design社	イマジニア	発売中
サイキックフォース2012	格闘	タイトー	アンバランス	発売中
セガラリー2	レース	セガ・エンタープライゼス	セガ・エンタープライゼス	1999年第2四半期
電車でGO！2 高速編	鉄道シミュレーション	タイトー	アンバランス	発売中

BATTLEZONE Ⅱ　1999年第4四半期発売予定

「BATTLEZONE Ⅱ」はアクティビジョンから独立した開発チーム、Pandemic Studios社による作品。「DARK REIGN 2」同様、開発初期から新命令への最適化を念頭に置いて制作されている。画面写真では、火花が機体を貫通していたりして、まだまだの感はあるが、ポテンシャルの高さはうかがえる。

この種のジャンルでのネットワークゲームでは、物理法則にのっとった表現や高いフレームレートでのレスポンスの良さが重要になってくる。画面写真を見ても分かるように、爆破などのエフェクトもかなり大きく派手になっているのが分かるだろう。手前のユニットの影も、水面では薄めに表示されているなど、細かい部分でもその性能が見てとれる。

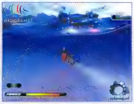
SAVAGE QUEST
1999年後半発売予定

ドリームキャストを含めたコンシューマー機や、PentiumⅡ搭載のシステムでは、絶対にここまで描画できないと開発関係者が胸をはって公表した「SAVAGE QUEST」。高品質なグラフィックで好評だった「TRESPASSER」でも、もはや足元にも及ばないほど鮮明な皮膚のテクスチャーや、密林の細かなディテールが表現されている。川を渡る1匹1匹の恐竜が、水しぶきを上げながら進んでいく様や、写実的な水の波紋にも注目。

ゲーム内容は、歯向かってくる恐竜たちをけ散らしながら、左から右に向かって進んでいく、ティラノサウルスが主人公のノリのいいアクションだ。

SUPREME SNOWBOARDING
1999年第4四半期発売予定

最初からPentiumⅢに最適化されて開発されているということで、比較用のPentiumⅡで動作している画像は今回入手ができなかった。この画面はプロモーション用にスクリプト化されている可能性があるが、アートワークではなく、実際のゲームエンジンで動いていたものをキャプチャーした画像であることを強調しておく。地面にはメッシュがかけられているが、雪の1粒に至るまでポリゴンで出来ており、そのテクスチャーデータの量は相当なものであることは容易に想像できる。この素材を見る限り、アーケードでプレイできる専用のスノーボードゲームより美しい画像であるような気がする。



悩ましい入手のタイミング

ここで紹介したソフトをご覧になれば分かるだろうが、新命令の登場によってゲームマシンとしてのPentiumⅢは、一皮むけた存在になることは間違いない。インテルの最高経営責任者であるクレイグ・バレット氏も、1999年末までには同社の主力商品になっていると見込んでおり、今後新命令に最適化されたソフトも次々と発表されるに違いない。

「いつ新製品を購入するか」という決断は常に難しいが、ゲーマーを自認するユーザーならば、新命令を使ったさざざまな効果をいち早く体験してほしい。

ゲームの内容	新命令の効果（各社発表の表現を使用）
750馬力のレースボートを操作して、水しぶきを上げながらのレースが楽しいボートレーシングゲーム	水面の表現を含めたスムーズなレンダリング
核戦争後の荒廃した土地で、バギーを走らせる。廃墟の街から、渓谷や氷河地帯などのコースがあり、ドリフト感もそう快	ハイレゾリューションで60fpsのフレームレートを可能にする
パズルの解読や剣技のアクションを織り交ぜた、中世アラビア舞台にしたアクションアドベンチャーの名作の復活	照明効果、アニメーション、ブレンディングなどで実力発揮
ボットマッチ以外はマルチプレイヤーに特化させた、3Dシューティングの本家。タイトルどおり、アリーナ形式のデスマッチマップが用意されている	スペキュラーハイライティングやカーブドサーフェイスレンダリングの向上
36に及ぶトラックが用意された、オフロードタイプのレーシングゲーム	フレームレート向上のほか、雨や雪などの気象効果をリアルに表現
味方のユニットを使って、敵対する魔法使いと激しく攻防する。画面上に隠されたインターフェイスが革命的で、マウスの動きを読みとってくれる	テクスチャーレンダリングの向上
翼竜ティラノドンを操って、30種に及ぶ恐竜や原始人たちの攻撃を、牙や尻尾を使って撃退していく。PentiumⅢはプレイに必須。インテルアーキテクチャーのアーケード版としても登場予定	豊かな環境や照明効果のレンダリング。PentiumⅢに完全最適化
半人半ロボットの敵と、宇宙を舞台に戦うスペースコンバット	3D世界の美しい表現
スタートレックの、クリンゴン人の市民戦争を題材にしたスペースコンバットだが、60隻以上用意された巨大な戦艦同士のスケールの大きな戦いとなる	未発表
前作は発売日が3年延期され、歴史に埋もれてしまったが、今回の作品は多いに期待したい。Interplay社オリジナルのサウンド技術に注目	未発表
スノースポーツのメッカ、フィンランドで開発されているスノーボードゲームで、かなり細部にまでこだわりを見せている期待の作品。初期出荷はPentiumⅢのみ対応版の予定	フレームレートの向上。PentiumⅢに完全最適化
16種にわたる武器を選択して、渓谷や軍事基地の間を飛びまわるレーシングアクションゲーム。8人までのネットワークプレイに対応している	美しいグラフィックを最大限に表現。PentiumⅢに完全最適化
ボットマッチ、またはマルチプレイヤーモードで、グランドマスターに上り詰めるまで戦うというコンセプトのUNREAL番外編	レンダリングの最適化で、さらに迫力あるグラフィックや効果が楽しめる
ワーナーブラザーズ系の人気番組で、ファンタジー世界の戦うプリンセス、ジーナの冒険物語	照明効果やサウンド処理の向上
アルゴリズムやプログラミングの学習にも役立つというパズルゲームで、300種のコンピューターバグたちを捕まえてゴミ箱に送りこむのが目的	3D世界の美しい表現
架空の第3次世界大戦をシミュレートしたコンバットアクションで、すでに発売されている製品と同じもの	火や煙のグラフィック効果が向上するほか、リアルタイムでの反射光表現などもパワーアップ
ゲームセンターでおなじみの3D格闘ゲーム。360度オールレンジのバトルアクション	ビジュアル面での変化はないが、演算処理速度の向上により、フレームレートが最大60fpsまで向上する
天候変化の要素も加わり、自分なりのカーセッティングも可能。コースごとに極限までこだわった自分だけの走りが楽しめる	処理に時間がかかるため簡略化されていた車体への映り込みが完全に近い表現になる。土煙の形状も変化する
高速編では、定刻に駅を通過するという新要素を導入し、新幹線や特急の運転を楽しむことができる	高速な処理によりフレームレートが向上し、快適にプレイできる

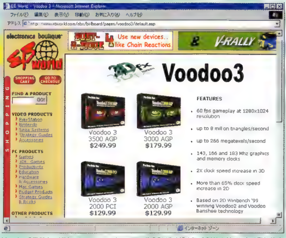
いよいよ4月1日にVoodoo3搭載カードの出荷が開始されるが、肝心の製品はどこのメーカーから出るのだろうか。国内主要メーカー5社にアンケート調査を行った結果と共に、Voodoo3の最新情報を紹介する。そのほか、2月に配布されたVoodoo2用の最新ドライバのテスト、Metabyte社が発表した驚異のSLI技術の紹介など、豪華3本立てでお送りする。　文／tak、編集部

3Dfxが製品戦略を大幅に変更　ダイアモンドもカノープスもVoodoo3を採用せず

Voodoo3搭載カードはSTBが独占　国内メーカーは製品化しないのか？

3Dfx Interactive社は、2月にVoodoo3の製品化方針を明らかにした。1998年末にSTB Systems社を傘下に入れた同社は、従来までのようにチップのみの提供というスタンスではなく、Voodoo3搭載カードの製品設計からマーケティング、さらにはエンドユーザーのサポートまで、ほとんどすべてを自社で行うことを発表した。これによって、より低コストで迅速な製品化が期待できるわけだ。しかしながら、この同社の強気な態度は、一方では、各ビデオカードメーカーによるVoodoo3搭載カードの製品化を妨げるものとなっている。具体的には、Voodoo3 2000についてはマザーボードメーカー向けに出荷されるが、Voodoo3 3000と同3500はSTB Systems社にしか供給しないと公言している。ビデオカードメーカーが、どうしてもVoodoo3搭載カードを製品化したければ、STB Systems社からボードを購入しなければならない。

では、Voodoo2やVoodoo Banshee搭載カードを製品化してきた日本のメーカーからは、Voodoo3搭載カードは製品化されないのか。国内に拠点を持つ五つのメーカーにアンケート調査を行ってみた。各社の回答はp.121の表のとおりだが、Voodoo3搭載カードの製品化に前向きな姿勢を示したのはアイ・オー・データ機器とメルコの2社だけ。しかしながら、両社ともチップレベルでの供給を希望していると思われ、この件についてはまだ3Dfx Interactive社と交渉中のようだ。特にアイ・オー・データ機器は、マザーボードメーカーのAOpen社とのコネクションを生かして、Voodoo3 2000の入手、または3000と3500の調達を狙っていると考えられる。日本のユーザーにとって、こういった国内メーカーの前向きな姿勢はうれしい限りだ。



Voodoo3搭載カードは、electronics boutiqueやCOMP USAなどのWebサイト上で予約注文が開始されており、4月1日に一斉に出荷される予定だ

最上位モデルのVoodoo3 3500は限定生産の見込み

3月の時点で明らかになっているVoodoo3製品のラインナップは、Voodoo3 2000 AGP／PCI、Voodoo3 3000 AGP、Voodoo3 3500 AGPの4種類。最高スペックを誇るVoodoo3 3500 AGPは、唯一デジタルフラットパネルディスプレイのサポートが予定されており、このモデルについては限定生産となる見込みだ。4製品のうち3製品がAGPに対応するが、いずれもAGPテクスチャリング（テクスチャーデータをパソコンのメインメモリーに置いたまま、テクスチャーマッピングできる機能）には対応しない。3Dfx Interactive社独自のメモリー転送技術が、AGPテクスチャリングを阻んでいる形だ。

Voodoo3は2Dと3Dの機能を併せ持つチップであり、先代のVoodoo GraphicsやVoodoo2とは製品コンセプトが異なる。位置付けとしてはVoodoo Bansheeの後継チップと言ったほうが正確だ。実際、Voodoo3のコアは、Bansheeとほとんど同じ機能を持つ。大きな違いは、製造プロセスが0.35μから0.25μに縮小され、テクスチャーユニットが一つ新たに追加された点だ。ちょうどVoodoo GraphicsからVoodoo2への移行に近いものがある。

Voodoo2とVoodoo3を比較すると、動作クロックでは90MHzから183MHz（Voodoo3 3500）へ、フィルレートでは180Mtexel／秒（Voodoo2 SLIモード）から366Mtexles／秒（Voodoo3 3500）へとそれぞれ約2倍にアップされ、Voodoo3単体でVoodoo2のSLI以上のパフォーマンスを発揮する。しかしながら、SLI環境から乗り換えるほどの魅力があるかと聞かれると、実物が手元にない現状では、何とも言い難い。

そのほか、Voodoo3に関する耳寄りな情報もある。インテルが開発中の次期チップセット「Intel 820」の登場に合わせ、AGP 4×モードに対応するVoodoo3 4000 AGPのリリースが予定されているというのだ。AGP版とはいえ、こちらもAGPテクスチャリングには対応せず、転送速度の恩恵を受けるだけにとどまるようだ。詳細なスペックはまだ明かされていないが、同じくAGP 4×モードに対応するnVIDIA社のRiva TNT2との競合が予想される。

Voodoo3搭載カードの製品化予定

補足：メーカー名は50音順

メーカー名＼質問内容	Q1.3Dfxが出荷を予定しているVoodoo3 2000またはVoodoo3 3000を搭載したビデオカードを製品化する予定はありますか？	Q2.製品化の予定がない場合、その理由をお聞かせ下さい	Q3.Voodoo関連製品に代わるビデオカードの製品化のご予定はありますか？
アイ・オー・データ機器	現時点では、残念ながら具体的な予定を発表することはできません。国内メーカーとしていち早く3Dfx Interactive社のグラフィックチップを採用してきた当社としては、(製品化に向けて)意欲的に取り組むつもりです	同左	ご存知のように、当社では他メーカー製チップを搭載したボードもラインナップしておりますので、「Voodoo関連製品に代わる」という位置付けではありませんが、新製品の開発は進めておりますので、今後も当社製品にご期待ください
カノープス	現在のところ、具体的な予定までは決まっていません	当社では常に最新チップを幅広く比較検討しておりますが、Voodoo3チップ以外にも魅力的なチップがいくつかアナウンスされていますので、現段階では最終的にどれをセレクトするか決まっておりません	Direct3DやOpenGLが高速動作する高性能なグラフィックチップがアナウンスされていますので、検討しているところです。カノープスファンの方にご満足いただけるよう、ハイパワーなグラフィックカードに仕上げたいと思っていますので、どうぞご期待ください
クリエイティブメディア	現時点で発売の予定はありません	将来的な観点から、32bit renderingやテクスチャー圧縮／伸張機能をサポートしていないVoodoo3(Glideをサポートしたゲームを主たるターゲットとしたチップ)よりも、包括的ユーザーを網羅したチップに魅力を感じています	同左
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	ありません	予想していたほどの性能が出ないことが主な理由です	Glideに対応した製品、という意味では製品化の予定はありません。しかし、DirectX 7はこれまで以上にグラフィックのパワーアップがされますので、今後はGlideに依存したゲームやハードは減少すると予想されます。その意味では、Savage4などを採用した、新しいビデオカードを春頃に製品化する予定です
メルコ	弊社としては、ユーザー様の要望に応えるためにも、従来のDOS/V、PC-9821対応のPCI版や、さらにはAGP版なども製品展開していきたいと考えております。しかし現段階では、3Dfx Interactive社側の方針が最終決定しておらず、同社からの返答待ちの状況です	同左	Voodoo3以外にも優れたチップがアナウンスされていますので、これらのチップを使用したビデオカードも前向きに検討中です

待望のVoodoo2用最新ドライバが登場 DirectX 6とSLIで性能向上は見られるのか

最初のアナウンスから4ヵ月が経過 その成果は2、3%の性能向上

2月1日にVoodoo2のレファレンスドライバがアップデートされた。DirectX 6と3DNow!に対応しており、本誌1月号の当コーナーで紹介した"Ver.3.01 RC1"(β版)の正式ドライバがようやく登場したことになる。当初は、RC1が発表された1ヵ月後(1998年11月)には正式版をリリースする予定であった。ところが、どういうわけか、今回のリリースまで4ヵ月近くもかかっている。この期間がドライバの完成度を高めるのに必要なものであったのかどうか、このあたりに注目してテストを行った。テスト環境は、1月号でテストした際と同じ、PentiumⅡ 450MHzにVoodoo2カード(Monster3DⅡ 12MB)2枚の組み合わせで行った。

さて、気になる結果はというと、RC1と比較して2、3%程度上回るものだった。しかしながら、RC1ドライバは、同時期にリリースされたクリエイティブメディアのドライバよりパフォーマンスが悪く、決して良い出来とは言えないものであった。それと比較しての2、3%であるから、残念ながら、4ヵ月間という開発期間に見合うほどの効果は得られなかった。とは言え、パフォーマンスが下がったわけではないので、導入する価値はじゅうぶんにある。

当初予定されていたeyeSCREAMのサポートは見送り

今回のリリースで晴れて正式版となったDirectX 6対応ドライバであるが、当初発表されていた特徴には、次のようなものがあった。

①DirectX 6に最適化
②SLIモードによるパフォーマンスの向上
③3DNow!への対応
④H3Dステレオグラス(eyeSCREAM)への対応

これらのうち、正式版で実現されたのは①～③で、結局④のH3D対応は保留もしくは中止となってしまったようだ。

もともと、このドライバは、Voodoo2のSLI推進キャンペーン「Power of 2」の最大のセールスポイントとして位置付けられていたが、Voodoo3の登場により、急にその影を潜めてしまった。もう少し早い時期(予定どおりの1998年11月)でリリースされていたら、もっと高く評価できたはず。残念ながら、沈黙期間が長すぎたようだ。

■ベンチマークテストの結果

使用ソフト	シングル		SLIモード	
	Ver.3.01.01	Ver.3.01 RC1	Ver.3.01.01	Ver.3.01 RC1
TUROK (Glideモード、640×480ドット)	98.0fps	92.2fps	157.2fps	153.7fps
TUROK (Direct3Dモード、800×600ドット)	62.5fps	61.1fps	104.3fps	101.5fps
QUAKE Ⅱ(3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	88.5fps	86.9fps	102fps	99.6fps
QUAKE Ⅱ(3Dfx OpenGLモード、800×600ドット)	59.3fps	57.9fps	95.3fps	93.0fps
QUAKE Ⅱ(3Dfx OpenGLモード、1024×768ドット)	−	−	69.3fps	67.7fps

計測環境：CPU／PentiumⅡ 450MHz、メモリー／64MB、3Dアクセラレーター／Monster3DⅡ 12MB
ビデオカードの設定：Glide、Direct3DともにVSYNCをOFFに設定

Riva TNTでSLI接続が可能に パフォーマンスはVoodoo3以上

3月号で紹介した立体眼鏡「eyeSCREAM」を覚えているだろうか。そのeyeSCREAMを製造しているMetabyte社が、Riva TNT搭載カードを2枚挿して、2倍のパフォーマンスを引き出す技術を発表した。この技術の名称は「Parallel Graphics Processing Technology」で、同社が4月末ごろに出荷を予定しているRiva TNT搭載カードと、製品に添付されるドライバ、外部接続ケーブルを使って実現する。ビデオカードを挿すスロットは、AGPでもPCIでも問題なく、二つ以上のスロットを使って、マルチプロセッサーに似た要領で、2倍のパフォーマンスを引き出す。TNTをSLI接続すると、Voodoo3 3500の366MTexel／秒を上回る、400MTexel／秒という処理能力を持つ。

この2倍のパフォーマンスというのは、あくまで目標値であって、サンプル版を使ったベンチマークテスト(1024×768ドット)では、以下のような効果を確認している。

「QUAKE Ⅱ」フレームレートが40%向上
「FORSAKEN」フレームレートが60%向上
「INCOMING」フレームレートが70%向上

また、驚くべきことに、同社のドライバ技術によって、ビデオカードは4枚以上挿すことができ、なおかつ他社製のビデオカードでも実現可能なのだという。さらに、Riva TNT以外のビデオチップにも応用が可能だという情報も入手している。従来までの常識では、ビデオカードの進化の方向性は、AGP 4×モードをベースに、チップセットとの統合が進むものと考えられたが、Metabyte社のドライバ技術は、その常識を根底から打ち破るだけの衝撃がある。本誌としては、さらに詳しい情報を入手し、6月号以降でも、このトピックについて触れる予定だ。

IMPUL

運日のように「QUAKE Ⅲ ARENA」関連の情報が報じられている上、プレビュー記事を掲載するサイトなども出てきている。完成が近いということだろうか。一方、「QUAKE Ⅱ」はやや落ち着いてきたようだ。

文／tkl（竹地由典）

QUAKE Ⅲ ARENAニュース続報

初の公式大会がアナウンス「QUAKECON 99」

「QUAKE Ⅲ ARENA」（以下、QUAKE Ⅲ）を使った最初の公式大会「QUAKECON 99」が、id Software社によってアナウンスされた。

QUAKECONは、オンライン上の友人との現実での交流や、ユーザーと開発者との交流を目的に1996年から開催され、今回で4回目を数える最大規模のLANパーティーだ。スポンサーにはid Software社を筆頭にアクティビジョン、AMD、アップル、ATIテクノロジーズが付いており、ゲーム以外にも各社からのイベントなどが予定されている。今年もかなり大規模な大会になるだろう。

会期は8月5日から4日間、テキサス州のメスキート（Mesquite。ダラスの隣町になる）で開かれる。トーナメントはプレス向けと一般向けと2部門あり、それぞれ32人と512人が戦う。優勝者には新型のパソコンやQUAKE Ⅲの革ジャン、Tシャツ、id Software社への訪問権など、豪華賞品が渡される。

参戦するには登録が必要で、プレス向けは3月5日から、一般向けは4月9日からQUAKECON 99のホームページで登録できる。大会に参加するためには、現地まで足を運ぶことが必要だ。

関連ホームページ

QUAKECON 99
http://www.quakecon.org/

ARENAを彩る武器&アイテム

QUAKE Ⅲ内で使える武器やアイテムについても、詳細な情報が出てきているので紹介しよう。現段階

QUAKE、QUAKE Ⅱでおなじみの武器が多いが、グラフィックが変わる上、どれも修正が加えられるようだ。どんな新戦術が可能になるのだろうか

武器一覧

名前	解説
Machine Gun	初期装備。威力は低いが、速射性がある。これで敵を倒すのは難しいが、衝撃で銃口をそらすなどの戦術が可能
Super Shotgun	散弾の範囲はQUAKE Ⅱほど広くないようだ。威力も約20%減少するが、連射性能が50%上がる
Grenade Launhcer	これも、QUAKE Ⅱと比べて連射性能が上がる。ただし、発売直前まで調整を重ねるため、どの程度になるかは未定
Rocket Launcher	ダメージ、連射性共にQUAKEとほぼ同じ。しかし、弾のスピードが約75%に落ちる
Plasma Gun	「DOOM Ⅱ」に登場した武器に少し修正を加えた物になる
Railgun	連射性が若干上がる以外は、QUAKE Ⅱのものとほとんど変わらない
Lightning Gun	QUAKEに登場したあの武器だ
BFG	Railgun並みの弾のスピードや威力と、Chaingun並みの連射性を持つ武器に変わるらしい
Flame Thrower	接近戦用の火炎放射器。あまりダメージは大きくないようだが、追加ダメージがある
Mace	こん棒。確実な採用は決まっていないが、採用されればQUAKEのような熱いコミュニケーションが期待できるだろう

アイテム一覧

名前	解説
Quad (Triple) Damege	与えるダメージが従来の4倍から3倍に変更されたようだ。また、グラフィックが派手になる
Invisibility	いわゆる透明人間になるアイテム。これもQUAKEにあったアイテムだが、今回復活する
Regeneration	一定時間でHealthが回復する。このアイテムはCTFプレイヤーにはおなじみだろう
Flight	空を飛べるアイテム。ロケットジャンプなど使わずに高いところに上れる
Personal Teleporter	瞬時にランダムでどこかの復活場所にワープする
Weapon Pickups	取ると、一定時間弾薬が無制限になる

通なQUAKER養成コラム

名画座「QUAKE」へようこそ

QUAKE、QUAKE Ⅱにはデモムービーを撮影するコマンドがある。これに編集ツールなどを組み合わせて使うことで、自由にデモムービーを作成可能だ。根気さえあれば、ストーリーのある映画を作ることもできる。「The Quake Movie Library」は、これらのデモムービーを多数紹介しているサイトだ。

シリアスなドラマからコメディなどがあり、30秒のものから38分という長編も存在する。

デモムービーを編集するツールには、1998年11月号で紹介したKey Grip2のほかにDEMentED 2などがある。興味のある方は使ってみるといいだろう。

The Quake Movie Library
http://qmovies.telefragged.com/
DEMentED 2
http://quake2.stomped.com/demented2

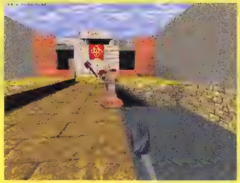
SE999

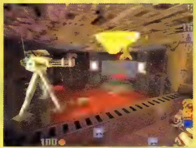
で分かっている武器とアイテムは表のとおりだ。「QUAKE」や「QUAKE Ⅱ」で登場したものを修正したものばかりで、新しいものはほとんどない。

また、QUAKE Ⅱで不評だった武器持ち替えのスピードが、13フレームから6フレームと半分以下になっており、QUAKEのようなスピード感のある展開が期待できそうだ。

関連ホームページ

Q3Arena.net
http://www.q3arena.net/guide/weapons.shtml





Team Fortress(左)とWeapons Factoryは、QUAKEとQUAKE Ⅱをそれぞれ代表するCTFモジュールだ

CTFモジュールWeapons Factoryが移植決定

CTFの代表的モジュール「Weapons Factory」(以下、WF)がQUAKE Ⅲへ移植される。「Weapons Factory Arena」という名前で現在も開発が進められているようだ。

QUAKE ⅡのWFは、もともとは少し武器の加わったCTFという感じだった。しかし、バージョンアップを重ねるうちにEngineer、Spy、Gunnerなど、個性ある10種類のクラスが選べるように成長。現在では、QUAKEで人気を博した「Team Fortress」に近いシステムになり、Team Fortressファンをも取り込んで盛り上がりを見せている。

WFは、クラスによって能力が大きく違うため、より細かい戦略によるチームプレイが必要となる。最近CTFがマンネリ気味だという方にお勧めのモジュールだ。

QUAKE Ⅲ自体が開発中のため、まだ企画段階だが、概要はほとんど固まっているようだ。今回もWFと同じく10クラスで、2～4チームが作成できる(チーム数はマップごとに固定されると思われる)。

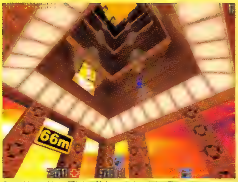
関連ホームページ

Weapons Factory Arena for QUAKE 3
http://www.captured.com/weaponsfactory/arena/index.html

巧みなロケットさばきで金メダルを狙え

スポーツもののモジュールはこれまでも紹介してきたが、サッカーやバスケットなど、どれも試合型のモジュールだった。今回紹介する「OSP Rocket Olympics」は、陸上競技のように自らの記録を競い合うというもの。

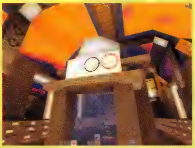
このモジュールでは、その名のとおりロケットジャンプを使って技を競い合う。現在用意されている競技は四つ。Distance(距離)、Height(高さ)、Accuracy(正確さ)と、Quad Damegeを取った状態で高さを競うQuad Heightだ。今後はQuad DistanceとQuad Accuracyの追加が予定されている。心行くまでロケットジャンプを楽しめるので、愛好家や練習したいプレイヤーにとってはうってつけだ。



Quad Heightは、一瞬にして数十メートルの高さに登りつめる

関連ホームページ

OSP Rocket Olympics
http://www.planetquake.com/osp/rocketo/



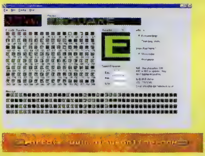
オリンピックの精神(?)にのっとって「戦闘をしない」「紳士的に振る舞う」「キーバインドでジャンプしない」ことを誓わないと、競技に参加できない。そのせいか、出会うプレイヤーは皆紳士的だ

オリジナルメッセージを作成しよう

QUAKEでは、自分のバトルネームやメッセージに色を付けたり、特殊な記号を使って個性を出せた。QUAKE Ⅱでも、メッセージを編集することができる。そのためのエディタが「Q2Text」だ。

このツールでは、4行まで同時に表示して編集できるので、写真のような目立つメッセージを作ることもできる。

Q2Text
http://www.at-dot.freeserve.co.uk/index.html



QUAKERが詠む「わび・さび」の世界

海外サイトながらQUAKEを題材にした俳句を扱っているサイトがQuaiku(クエイ句)だ。QUAKERの喜怒哀楽を5-7-5の音節で表現している。

簡潔な文章に加えてQuadやRocket Launcherなどおなじみの単語が多いので、分かりやすい。

Web上から簡単に投稿できるようになっており、各月の優秀な作品はトップページで紹介される。

Quaiku
http://planetquake.com/que/haiku/haiku.htm

UO.net

ULTIMA ONLINE 定点観測

Vol.012

プレイヤー同士で集まって遊ぶなら、フィールドやダンジョンでのハンティングが最もポピュラーだ。1999年2月に導入されたTreasure Map（宝の地図）は、そのような遊び方をいっそう盛り上げてくれるに違いない。今回は宝探しを中心に、色付き防具の作成についても紹介したい。　文／PC-Nuts

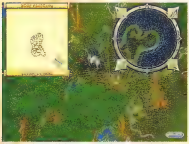
トレジャーハンターという仕事

地図を頼りに地面を掘ると、膨大な財宝が手に入る宝探し。隠された財宝がどれほど魅力的であるかは、古今東西の財宝伝説をはじめ、怪しげなテレビ番組などの例もあるので、皆知っていることだろう。

「ULTIMA ONLINE」（以下、UO）で宝探しをするには、何はともあれ、宝の地図（Treasure Map）が必要だ。さすがに宝の地図だけあって、その入手も容易ではない。巷では100分の1の確率でモンスターが持っているとうわさされており、強運の持ち主でない限り、めったに手に入らないのだ。ちなみに、地図には直接表示されないが、レベルが設定されている。レベル1〜5の5種類の地図があり、入手するにはレベル相応のモンスターを倒す必要がある。例えば、レベル1の地図でもEarth ElementalやOrc Mage、Gargoyleなどからしか手に入らないといった具合だ。RatmanやOrcといった雑魚と戯れていては、いつまで経ってもお宝探しはできないので要注意。

晴れて地図を手に入れたら、トレジャーハンターの出番だ。お宝を手に入れるには、地図の解読、宝箱の発見、宝箱を開けるという3段階のプロセスがある（左図参照）。トレジャーハンターに必要とされる資質（スキル）は、Cartography（地図作成）、Mining（採鉱）、Lockpicking（かぎ開け）、Detecting Hidden（探知能力）の四つである。スキルトータルによる制限（合計700前後）を踏まえると、戦闘もじゅうぶんにできて、宝探しもできるキャラクターを育てるのは非常に難しい。そのため、ブリタニアでは、現在トレジャーハンターというテンプレートにない職業が大人気なのだ。

余談だが、Cartographyは非常にマイナーなスキルであった。額に汗して各地を歩き回って地図を作っても、割に合う利益が生み出せず、ホームページによってブリタニア全土のマップが公開されたことなどから、プレイヤー間の需要も皆無に等しかったからだ。古くから地図屋をやっていた人がトレジャーハンターとして活躍できることをうれしく思う。


地図から場所を特定するのは、プレイヤーの経験によるところが大きい。ブリタニアの地理を熟知していない場合は、通常の地図と見比べてみるとよいだろう

宝を手に入れるプロセス

地図の解読
- 必要スキル：Cartography
  備考：Cartography30（レベル1）〜100（レベル5）

↓

宝箱の発見
- 必要スキル：Mining
  備考：Mining0＝1×1マス
  Mining70＝3×3マス
  Mining100＝5×5マス

↓

宝箱を開ける
- 必要スキル：Lockpicking
  備考：Lockpicking40（レベル1）〜100（レベル5）
- 必要スキル：Detecting Hidden
  備考：Detecting Hidden10（レベル1）〜50（レベル5）

注1：必要とされるスキル値は、Treasure Mapのレベルによって異なるため、おおまかな目安を示した

注2：Miningは高い値を必ずしも必要としない。宝箱の早期発見に役立つ

注3：Detecting HiddenはLockpickingの補助的な役割を果たす。表の値はLockpickingが高い場合の目安を示した

仲間を集めて宝探しに出かけよう

宝探しに出かけるなら、トレジャーハンターに加え、戦闘スキルを持った仲間も集めよう。なぜなら、首尾良く宝箱を掘り当てたとしても、宝の地図のレベルに応じたモンスターが出現するからである。お宝だけが目当ての場合は邪魔な存在かもしれないが、ダンジョンへ行かなくても戦闘まで楽しめでしまうと考えれば、悪くない仕掛けだ。宝が埋まっている場所へは、船を利用しなければ行けないこともある。ここは一つ、Gateの魔法を使うといった横着をせずに、冒険気分を満喫しよう。

宝の地図を解読すると、財宝が埋まっている場所がおおまかに分かる。現地に着いたら、早速探索を開始しよう。この時、掘り当てることができるのは、地図を解読した人だけであるということには注意してもらいたい。ここでMiningのスキルが高ければ、1回に探索できる範囲が広がるので、より早く見つけることができる。

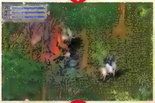
宝箱を見つけても決して焦ってはいけない。宝箱はLockpickingを使って無事スキル判定に成功すると開くのだが、それと同時にモンスターが複数出現する。仲間を近くに集め、戦闘準備を整えるのが先決だ。できれば周囲を調べ、PKや泥棒、通常のモンスターなどの「招かれざる客」がいないかもチェックしておきたい。今回は楽しみのためにあまり種明かしをしないが、地図のレベルによってはBalronまでが現れる。いざという時のために現地をMarkしたRuneを複数作り、Bankに預けておくと安心だろう。

知人の協力によって撮影したトレジャーハンターキャラクター。スキルトータルを考慮すると、残り300弱をどう割り振るかが悩みどころだ

無事戦闘を終えると、お待ちかねのお宝鑑定タイムとなる。宝箱の中身は、ダンジョンでの収穫に比べて格段に良い。マジックアイテム、魔法のスクロール(Scroll)、秘薬(Reagents)、宝石(Jewel)に加え、地図レベル×1000gpもの大金が手に入るのだ。レベル5の地図であれば5000gpと、ブリタニアの酒場でワインが600本以上空けられる計算だ(もちろん、何に使うかはプレイヤーの自由)。レベルが低い地図だったとしても、そうがっかりすることはない。マジックアイテムの追加効果は、レベルとは関係なくランダムである。めったにお目にかかれないアイテムが出るかもしれないので、鑑定(Item Identify)のWandをあらかじめ用意しておこう。

宝箱を見つけるこつはサウンドにある。周辺を掘っている本人にはなぜか聞こえないのだが、近くにいる仲間には掘り当てた音(Oreを掘る時のサウンド)が聞こえるのだ

見事掘り当てると、徐々に地面から宝箱がでてくる。この宝箱を無事開けられるかどうかは、トレジャーハンターの腕次第



宝箱を開けると同時に出現するモンスター。役目を果たしたトレジャーハンターだが、誠に遺憾ながら即座に死亡してしまった(Daemonの足下に注目)。ResurrectionやGateの魔法が使える仲間は必須だろう

見よ、このアイテム! レベル4の地図だったため、さまざまなアイテムがぎっしりと詰まっていた。皆ほくほく顔だと思うが、油断せず回収作業に移ろう。宝箱の中のアイテムを取ったり、箱の中で移動させている間に、再びモンスターが出現することもある

待望の色付き鉱石が登場

「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」の発売時期にもうわさがあった色付き鉱石(Ore)とインゴット(Ingots)がついに登場した。

街のNPCではさまざまな色の防具が売っているが、プレイヤーの鍛冶屋(Blacksmith)が作れる防具は、これまで1色(Iron)しかなかった。ご存じのとおり、腕のいい鍛冶屋なら、品質の良い武器・防具を作成できる。そのため、今まではプレイヤーの作った品質の良い防具を取るか、市販品の好みの色を取るかという二つの選択を迫られていたのである。覚えている人は少ないかもしれないが、筆者などは1997年のクリスマスプレゼントにあったCharcoal(木炭)から黒いインゴットが作れるというデマを信じて探し回ったものだ(見た目が黒い鉱石だったのと、評判の悪い人しかもらえない貴重なものだったことから、そんなうわさとなった)。

今回の変更は、鉱山自体の仕組みに手が加えられており、単調になりがちなMining作業にちょっとした刺激を与えてくれる。各色の鉱石は、ブリタニアにある鉱山のどこかに埋まっている。つまり、欲しい色の防具を作るためには、まず鉱脈を探し当てなくてはならないのだ(どこにどの色の鉱石が埋まっているかは各サーバーによって異なる)。探し当てるのは宝探しと同じ感覚でなかなか楽しいが、鉱脈を巡るMiner同士の利権争いなどという状況も時にはある(笑)。というのも、新たに加えられた8色の鉱石は、それぞれ難易度と埋蔵量が決まっているからだ。表の鉱石は、表の下へいくほど掘り出すのが難しく、ブリタニア全土の埋蔵量も少ない。当然、溶解(smelt)してできるインゴットや鍛冶によって作り出された防具の値段も違ってくるので、Minerの目の色も変わるというわけだ。

ちなみに、同じ仕組みで、表の鉱石からできるインゴットは、下へいくほど鍛冶による加工も難しくなるとうわさされている。通常のインゴットであっても品質の良いPlateの胴体はめったにできない(1000インゴットから数個程度)。筆者には、Valoriteの品質の良いPlate一式がいくらになるか想像もつかないが、UO内の結婚式用に1着欲しいものである。

色付き鉱石

鉱石の種類	必要Mining値
Iron(標準品)	—
Dull Copper	65
Shadow	70
Copper	75
Bronze	80
Golden	85
Agapite	90
Verite	95
Valorite	99

左がVerite、右がValoriteのフルプレート姿。PKや泥棒などのトラブルを避けるため、残念ながら街中でも着ている人は少ないのが現状だ

Blizzard

例えば、戦国時代をモチーフにしたゲームであれば、資料を収集して時代への理解を深めるというのは、ゲームプレイヤーの行動としては一般的だろう。収集というとマニアックな感じを受けるが、気に入ったゲームの関連資料やグッズを集めているプレイヤーは少なくない。もちろん、Blizzard Entertainment社のbattle.net対応ゲームにも関連グッズが用意されているので、今回はそれらを紹介することにする。

文／安井 勉

Tシャツにプリントされた STARCRAFTのイラスト。これを着て街中を歩くのは、少々勇気がいるかも?

STARCRAFTのフィギュアのTerranとZerg。Terranのフィギュアにはいくつかの武器が別パーツで付属している

グッズを収集する人々

子供を持つ親なら、定期入れに子供の写真を入れていてもおかしくない。それは、だれでもわが子がかわいいからだ。写真、ビデオ、成績表、幼稚園で描いたクレヨン画……。その子にとっては、のちのち迷惑となるかもしれない「わが子グッズ」を制作し、収集するのは、親馬鹿でも何でもない普通のことだ。しかし、どんなにでき愛していても、子供の写真をプリントしたTシャツを着ている親は見かけない。

例えば、「STARCRAFT」の熱狂的なファンがいて、彼女とのデートの際にご自慢のProtossのTシャツを着て行くとする。そのファンにとってはアイデンティティーの主張以外の何物でもなく、「他人に迷惑をかけているわけでもないので、とがめられる筋合いはない」と、本人は思っていることだろう。良識ある読者の方々は分かると思うが、一般的には、着ている本人に対してではなく、「いい年をして怪獣(STARCRAFTを知らない人からは、そうとしか見えないらしい)のTシャツを着ているような男と付き合う彼女の神経」が疑問視されるのである。もちろん、ZergのTシャツを着ている彼女がデートに現れた場合には、世間の疑問は男性の方へと向く。

他人の視線を気にしていると、立派なゲームファンになれないというのでは、何か寂しいものを感じる。これに対する具体的な解決方法は、彼女にも同じTシャツを着せることだ。世間というものは孤独な変人に対しては冷たいが、変人が集団化した場合には「無関心」となるか「迎合」する仕組みになっている。紙袋や、パンフレットの類まで収集するような場合でも、同好の集団を形成すれば問題は無くなるはず。battle.net関連グッズ収集家の1人として、筆者も仲間が欲しいというのが正直なところである。

ところで、筆者は目下、自分の子供の写真をプリントしたTシャツを流行させることをもくろんでいるのであるが、これはSTARCRAFT Tシャツの場合より、多少の時間がかかるかもしれない。

3種族がそろった STARCRAFTアクションフィギュア

STARCRAFTに登場する3種族のユニットをモチーフにしたフィギュア。TerranはMarine、ZergはHydralisk、ProtossはZealotがモデルとなっていて、どれもがゲーム中で使われる代表的なユニットと言える。なかなか良くできたフィギュアだが、ProtossのZealotだけが、少々モデリングが甘い気がする。Zealotは装甲が厚く、近接攻撃力は全種族の初期ユニット中最強だ。そのイメージからすると、何となく線が細い印象を受けてしまう。

Protossと言えばTerranと並んでメカニカルなユニットが多く、それが魅力の一つだ。個人的には生物系のユニットではなく、TerranのSiegeTank、ZergのUltralisk(Zergばかりは全部生物なので仕方がない)、ProtossのDragoonのラジオコントロールモデルが欲しいところだ。

WARCRAFTシリーズを一足先にチェック

この夏にbattle.net対応タイトルとして復活する、「WARCRAFT」シリーズのアクションフィギュアは2種類ある。WARCRAFTはネットワーク対応リアルタイム戦略シミュレーションの代表的タイトルの一つだが、ファンタジー仕立ての世界観で、OrcとHumanとの戦争をモチーフとしている。

STARCRAFTと同様にそれぞれの種族のものがあり、Orc GruntとHuman Footmanがフィギュア化されている。どちらも初期段階の戦闘ユニットとして、よく使われるユニットである。

Orc Gruntのフィギュアはおのを持っているが、実

from Far East

力強いポーズのOrc Grunt。この筋肉はやはり大迫力だ。このほかに、帽子状の小さなヘルメットが付属する

Human Footmanは、なかなか鋭い目つきをしている。ゲームのイメージが気に入っているなら、別パーツのヘルメットをかぶせよう

際のゲームでおのを装備しているのはTrollユニットで、Orc Gruntはやりのようなものを装備しているはずだ。イメージが優先され、細部の検証が甘いので、ファンタジー好きには受けるだろうが、ゲームにこだわるファンには違和感があるかもしれない。しかし、その迫力あるスタイルはじゅうぶんに再現されており、また、Human Footmanのヘルメットが別のパーツで用意され、かぶせるかどうかを選択できるなど、心をくすぐられる細かい配慮もある。

タイトル別イラストTシャツ

STARCRAFTと「DIABLO Ⅱ」のTシャツが販売されている。どちらも、ゲームタイトルに関連したイラストが大きく印刷されており、筆者個人の感覚からすると「恥ずかしい系」のアイテムである。例えば、テレビアニメのキャラクターTシャツを着て人前を歩くのは、ダンディとかエレガントとは無縁のファッションであることは言うまでもない。

筆者は、これらのTシャツをアクリルのケースに入れて壁に飾っている。着て歩くのは恥ずかしいかもしれないが、部屋のインテリアとして飾れば、意外にも格調高く感じられるはずだ。

Blizzardオフィシャルグッズ

キャップ、Tシャツ、マウスパッドの3点が、Blizzardグッズとして販売されている。どれも黒を基調とし、ブルーのロゴが目立つところに印刷されていて、特定のゲームタイトルに関連したアイテムではない。中では、特にマウスパッドの実用性が高い。TシャツはS、M、L、XL、XXLの5サイズが用意されているが、どれも日本人を基準としたサイズではないので、購入時には注意が必要だ。

これらを賞品にして、battle.netで知り合った友達とのオフラインミーティングなどで、ゲームの腕を競うのも楽しいだろう。

街中でかぶっていても違和感がなさそうな、Blizzardのロゴが入ったキャップ。ファンとして普段から愛用できそうだ

日本限定のオリジナルグッズ

ほかにも、Blizzard Entertainment社のゲームタイトルを正規輸入しているソースネクストが、販売促進用に製作したグッズがあり、これは一般には販売されていない。東京の秋葉原のあるショップでは、1998年にSTARCRAFTが発売された時、予約注文していた人を対象にTシャツが特典として配布されていたことがある。これは、本誌でも読者プレゼントとして提供したが、初期ロットのスペシャルパッケージとして用意されていた3種族それぞれの表紙イラストを、そのままTシャツに印刷したものだ（つまり、Tシャツも3種類ある）。今となっては非常に入手が困難なので、これを全種類集めるのは相当の覚悟が必要である。

日本語版が発売されるタイミングなど、日本だけのオリジナルグッズが製作されることがあるので、これらの品々に興味がある人はチェックしてみよう。

ソースネクストのロゴが入った、日本オリジナルのTシャツ。そでにPlay Onlineのロゴがはいった DIABLO Ⅱ Tシャツも存在する

リアルタイム戦略シミュレーションの原点 WARCRAFT Ⅱとは？

「WARCRAFT Ⅱ：TIDES OFDARKNESS」は1995年に発売され、100万本の売り上げを記録した、Human とOrcの戦争をモチーフとしたリアルタイム戦略シミュレーションだ。シナリオやユニットが追加された「WARCRAFT Ⅱ：BEYOND THE DARK PORTAL」も発売されている。

Orcの侵略によって、ElfやGnomeなどの亜人種は、Humanと種族を超えた同盟を結んでいる。Orcは愚かな権力闘争を繰り返してはいるが、TrollやOgreなども傘下に組み入れて合同軍を率いている。金鉱と材木という天然資源は両者共通だが、戦闘の方法論はまったく異なり、ゲームとしての深みがある。

WARCRAFT Ⅱには、防御拠点を建設したり、直接／間接攻撃などの攻撃レンジの違いによる戦闘、資源確保とユニットコストの釣り合いなど、近年のリアルタイム戦略シミュレーションの基本がすべて詰まっている。そのゲームバランスは絶妙であり、現在でもファンが少なくない。battle.net対応版として「WARCRAFT Ⅱ PLATINUM PACK」の発売が予定されており、さらに多くのゲームファンの心をつかむことだろう。

現在、「ウォークラフトⅡ：暗黒大戦」「ウォークラフト：新たなる扉」として、共にソースネクストから完全日本語版が発売されている

今回のグッズ紹介にあたって、ソースネクストから「DIABLO」のTシャツ5枚と、Blizzardキャップ2個をプレゼントとして提供していただきました。応募方法はp.128をご覧ください。

Tシャツの背中にプリントされたDIABLOのイラスト

PRESENT 読者プレゼント

右のアンケート・資料請求ハガキを送っていただいた方に抽選でプレゼントを差し上げます。

1 電車でGO! 2 ソフト&専用コントローラー

(株)アンバランス
ついに移植された「電車でGO! 2」と専用コントローラーのセットを3名に。

2 ダイアルアップルーター

(株)NTT-TE東京
(株)ビー・ユー・ジー
PHSメール送受信、Web伝言板などの新機能を搭載したダイアルアップルーター「MN128-SOHO SL11」を1名に。

3 立体眼鏡 eyeSCREAM

フレックス・ジャパン・トレーディング
(http://www.frex.com/w3d/)
Voodoo2搭載カードにつなげることで、Direct3D、Glide対応ゲームを立体映像で楽しめる「Wicked3D eyeSCREAM」を1名に。

4

(株)コーエー
人知を尽くして中原の覇者を目指す「三國志インターネット」(4A)を3名に。また、発売を記念して作られた100枚限定テレカ(4B)を3名に(デザインは製品パッケージと同じです)。

5

(株)メディアクエスト
「FALCON」シリーズの最高峰「FALCON 4.0」(5A)と、トップガンシリーズ第2弾「TOP GUN: HORNET'S NEST」(5B)を各1名に。

5A

5B

6

6A

6B

(株)アイジーエス
本格的RPG作成ツール「RPG CREATOR PRO」(6A)を5名に。3Dリアルタイム戦略シミュレーション「ARMOR COMMAND」(6B)を6名に。

7

(株)アートディンク
リンクゲートシステムで、無限の世界を旅することができる「ルナティックドーン III」を3名に。

8

(株)ネクステック
ゲーマーズドリーム第1弾タイトル「ダークアイズ」を3名に。

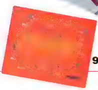
9

(株)ジャストシステム
付録CD-ROMにクライアントソフトが収録されているコミュニケーションツール「LOOPiT」。そのキャラクターをあしらったTシャツ(9A～9D)をそれぞれ3名に。マグカップ(9E)を5名に。マウスパッド(9F)を30名に。

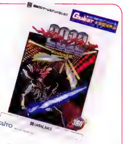
9A 9B 9C 9D

9E

9F



10



(株)アンバランス
3D空間を自在に飛び回って熱いバトルを繰り広げる「サイキックフォース2012」を3名に。

11

11A

11B

(株)ソース
p.126の「Blizzard from Far East」で紹介した「DIABLO」Tシャツ(11A)を5名に。Blizzard社のロゴ入りキャップ(11B)を2名に。

12

アイドス・インタラクティブ(株)
「トゥームレイダー III」の主役ララ・クロフトのサイン入りオリジナルマグカップを5名に。

13

イマジニア(株)
4月から使える「Colin Mcrae RALLY」の卓上スクールカレンダーを5名に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締め切りは1999年4月24日(6月号発売日)です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

ファーストインビテーション

私が最初にハマったゲーム

Yuki Nishio

西尾ゆき の場合

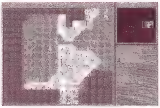
ゲームに熱い思い入れのある方に、最初にハマったゲームに関する話をしてもらう「ファーストインビテーション」。今月は、海外ゲームを得意とし、レビューや攻略に活躍する西尾ゆき氏に、その出会いを語ってもらった。

人生が海外ストラテジーゲーム1色に染まったころ

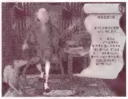
大学生のころ、所属していたサークルの先輩の紹介で、ゲームライターの仕事をするようになった。依頼してくれたのは、DOSの海外ゲームを中心に扱った、当時にしては大変先進的な内容の雑誌。そのため、受ける仕事のほとんどは海外ゲームで占められていて、私は狂ったようにそれらのゲームに没頭していった。その以前にも、ファミコンなどは熱中して遊んでいたのだが、ファミコンは居間にあったため、親との順番争い、家族としての生活サイクルなどで邪魔されることが多かった。その点、パソコンは自分の部屋に持ちこんだので、いつでもプレイOK。昼だろうが夜だろうが、とにかくプレイし続けたので、腱鞘炎はもちろん、視力は落ち、小じわは増え、人相も悪くなっていった。明けても暮れてもゲームの日々が、このころから始まったのだ。

仕事を始めたころの作品は心に残るものが多い。中でも、MicroProse社の「COLONIZATION」は大のお気に入り。とにかく、毎日プレイしていた記憶がある。これは、新大陸に渡って植民地を次々と開拓し、最後には独立してしまうというターン制のストラテジーゲームだ。

「HEROES OF MIGHT&MAGIC」や「CIVILIZATION」シリーズなどもそうなのだが、海外のターン制ストラテジーゲームは難易度を調整できるものが多い。そのために、COLONIZATIONも長くプレイするに連れて、自分との戦いになってくる。より過酷な条件で、より過酷な設定で、とギリギリ締めつけるようにプレイしていくのが非常に気持ちいい。難易度の壁を突き抜けて、1段上に上ったときの喜びがたまらないのだ。



発展の可能性がある土地を求めて、何度もゲームを作り直すのがCOLONIZATIONの基本。他勢力との摩擦や、勝手な祖国とのあつれきも熱い



国王からの命令で、新大陸を開拓していく。なお、日本語版の発売元はアンバランス(http://www.unbalance.co.jp/)

COLONIZATIONは、現在もWindows 95対応の日本語版が発売されているので、見かけたらぜひプレイしてみてほしい。

大人のためのアドベンチャーゲーム

もともと、ゲームブックのように、ストーリーを楽しむ形のエンターテインメントが好きだったので、アドベンチャーゲームは私のいちばん好きなジャンルだ。しかし、アドベンチャーゲームの良作というのはなかなか見つからない。「THE 11TH HOUR」のようなパズルアドベンチャーではなく、ゲームとしても、ストーリーとしても楽しめるものというのは数が少ないのだ。そんなこだわりの中で、理想的と感じるのが、Sierra On-Line社のGABRIEL KNIGHTシリーズ第2作目、「THE BEAST WITHIN」。

小説家のGABRIELは遺産相続のためドイツに渡り、そこで奇妙な事件に巻き込まれていく。秘書とのロマンスや、人狼伝説などのエピソードが織り込まれ、話の展開から目が離せない。ゲーム画面は実写に実写を重ねていて、非常に臨場感があるのが特徴。画面の配色もセンスが良く、ドイツの雰囲気をうまく伝えている。総じて大人のためのゲームといった感じだ。

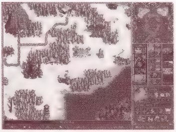
アドベンチャーゲームに必要なのは、ワクワクするストーリーと、ゲームならではのプラスアルファだ。例えば、THE BEAST WITHINでは、手に入れたテープから必要な部分だけを録音し直して、動物園の飼育員をだますという場面がある。ストーリーの面白さに加えて、プレイヤー側にアクションを起こさせるのが上手い。進行のためのフラグ立てがむき出しにならず、ゲームならではの面白さに昇華させるのが、海外アドベンチャーゲームの懐の深さだと思う。次作は打って変わって、フルポリゴンになるというこのシリーズ。また心に残る作品になってほしい。

「That's me, Gabriel Knight.」の声がいかす主人公。感情の起伏の激しい日系人秘書との恋愛模様にもドキドキだ

ネクストインビテーション これに期待！

HEROES OF MIGHT&MAGIC Ⅲ

海外ゲームのビッグタイトルは製作期間が長く、なかなか具体的に姿を現してくれない。そんな中、もうすぐ発売予定という、うれしい状態なのが「HEROES OF MIGHT&MAGIC Ⅲ」だ。その名のとおり、マイト&マジックシリーズの外伝で、ファンタジーを題材にしたターン制のストラテジー。流行りものにありがちな派手な演出はないが、質の高い、歯ごたえのある内容なのがポイントである。イマジニアから日本語版の発売予定あり。一度はプレイすべし！



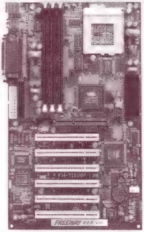
キャンペーンモードでは「マイト&マジックⅥ」で里帰りをしたキャサリン王妃が主人公。果たして彼女は祖国を救えるのか

PROFILE

西尾ゆき

フリーのゲームライターとしてパソコン誌でゲームのレビューと攻略をする一方で、『ウルティマオンライン公式ガイド』『マイト＆マジック6 完全日本語版公式ガイド』などの攻略本制作にも携わっている。現在、5月中旬開催のE3に向けて、WEBサイト(http://www03.u-page.so-net.ne.jp/da2/ytomita/)を準備中。

2MBのキャッシュを搭載したマザーを使って3DNow!対応ゲームを高速化



オーバークロック動作に最適なSlot1用マザーボード「FW-6400GXR」シリーズで好評を得たフリーウェイから、今度はSocket7用マザーボード「FW-T15VGF」がリリースされた。2月22日に発表されたK6-IIIに対応し、2MBもの大容量キャッシュを搭載する最新マザーボードを使って、3DNow!対応「SiN Ver.1.03」がどの程度速くなるのかをテストした。

文／角田一美

K6-IIIが採用したTriLevelキャッシュ設計に対応

2月号で紹介した「FW-6400GXR／150／WS」と比べて、ややサイズが小さい「FW-T15VGF」は、305×180(mm)というコンパクトなATXフォームを採用している。拡張スロットは、AGP×1、PCI×6。今回もISAスロットを一切装備せず、6本のPCIスロットはすべてバスマスター動作が可能である。DIMMスロットは三つで、最大384MBのメモリーを搭載できる。PS／2ポート、USBポート、シリアルポートなどのインタフェース部は、一般的なダブルデッカー構成となっている。

FW-T15VGFの最大の特徴は、4月に出荷が開始されるK6-IIIに対応している点にあり、マザーボード上に搭載している2MBの大容量キャッシュを3次キャッシュとして利用できるようになっている。従来までのSocket7対応CPUの場合、マザーボード上のキャッシュが2次キャッシュとして使われていたが、CPUの内部に256KBの2次キャッシュを搭載しているK6-IIIの場合、オンボードの2次キャッシュは3次キャッシュとして使えるわけだ。

FW-T15VGFに搭載された2MBのキャッシュは、同マザーボードで採用されているチップセット「MVP3」の上限でもあり、基板の表と裏に1MBずつ実装されている。今回の評価時にはK6-IIIが入手できなかったが、6月号では当マザーボードとK6-IIIを組み合わせて、大容量キャッシュの効果をテストする予定だ。

ベースクロックは最大133MHzに対応

FW-6400GXRは、ベースクロック150MHzに対応したオーバークロック用マザーボードという位置付けだったが、FW-T15VGFもオーバークロック動作が可能な「遊べる仕様」になっている。設定可能なベースクロックは、66、75、83、95、100、112、124、133MHzの8通り、CPU倍率は1.5倍～6倍(0.5倍刻みで設定可)である。さらに、コア電圧は2.0V～3.5V、I/O電圧は2.1V～3.6Vの間をいずれも0.1V刻みで設定が可能だ。システムクロック、倍率、電圧など、いずれも基本的にはジャンパーピンで設定を行う。112MHz以上のクロックについては、ジャンパーで100MHzに設定した後に、さらにBIOSメニューで設定するという、ちょっとややこしいもの。そのほか、AGP、PCIの動作周波数が設定でき、BIOSによるシステム温度、システム電圧、CPUファン回転などの監視機能を持つので、オーバークロックに最適な環境を提供してくれる。

ただし、不満な点もある。CPUクロック、AGPクロック、そして倍率の設定が、それぞれ独立したジャンパースイッチではなく、一つのジャンパースイッチでまとめられているため、項目ごとに設定が変更しにくい。またジャンパースイッチの状態を一見しただけでは、現在の設定状態が判別しにくいというのも不便だ。

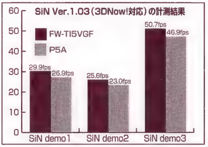
2MBのキャッシュの効果を確認 SiNが最大14%高速化

2MBのキャッシュ効果を期待して、K6-2 400MHzを使って、「QUAKE Ⅱ」と「SiN」によるベンチマーク測定を行った。結果は下表のとおりだが、本誌3月号でK6-2 400MHzをテストした際に使った、ASUSTek computers社の「P5A」で計測した結果と比べると、最高で約14%アップしている。やはり2MBのキャッシュが効いているのだろう。だが、QUAKE Ⅱではなぜか、P5Aの計測値を下回る結果になってしまった。フリーウェイによると「今後配布予定のBIOSの更新によって、基本性能の向上が期待できます」とのこと。

なお、SiNの計測は、2月末に配布が始まった最新パッチ(Ver.1.03)をインストールして測定した。QUAKE Ⅱのパッチに含まれる3dfxgl.dllを使用した場合に比べ、ほんの少しフレームレートが向上しているが、大幅に数値がアップする程の効果はないようだ。このVer.1.03は、3DNow!やA3D2.0に対応しているが、P&Aが販売しているパッケージの場合、同社のホームページ(http://www.panda.co.jp/)で配布しているパッチを使わないとインストールできないため、注意したい。

オーバークロックも試みたが、残念ながら448MHz(112MHz×4)の設定では、Windows 98の動作が不安定で、QUAKE Ⅱの計測を終えた時点でWindows 98がハングアップし、再起動させることができなかった。オーバークロック耐性は、CPUのロットによってばらつきがあるが、3月号で試したP5Aの場合、最高440MHz(110MHz×4)での起動が限界だったことを考えれば、K6-2 400MHzを使ったオーバクロック動作はこのあたりが限界だと思われる。いずれにせよ、もう少し細かいクロック設定がほしいところだ。

製品情報	
価格	1万4,800円(予定)
問い合わせ先	フリーウェイ TEL03-3255-1958
URL	http://www.freeway.co.jp/



ゲームのバージョン	QUAKE ⅡVer.3.20、SiN Ver.1.01			QUAKE Ⅱ用3DNow!対応パッチ使用時			SiN Ver.1.03		
マザーボード	FW-TI5VGF		P5A	FW-TI5VGF		P5A	FW-TI5VGF		P5A
動作周波数	100MHz×4	112MHz×4	100MHz×4	100MHz×4	112MHz×4	100MHz×4	100MHz×4	112MHz×4	100MHz×4
QUAKEⅡ	48.2fps	52.1fps	56.9fps	59.4fps	59.8fps	69.3fps	対象外	対象外	対象外
SiN demo1	25.8fps	計測不可	23.1fps	29.0fps	計測不可	26.4fps	29.9fps	計測不可	26.9fps
SiN demo2	22.3fps	計測不可	19.5fps	25.4fps	計測不可	23.0fps	25.6fps	計測不可	23.0fps
SiN demo3	45.7fps	計測不可	41.2fps	50.3fps	計測不可	46.7fps	50.7fps	計測不可	46.9fps

計測環境：メモリー／128MB、ビデオカード／Viper V330、3Dアクセラレーター／Monster3DⅡ
ゲームのモード：QUAKE Ⅱ、SiNは共に3Dfx OpenGLモード(640×480ドット、VSYNC OFF)で計測
※112MHz×4の場合、「コア電圧を2.5～2.6V、I/O電圧を3.5Vにすると動作する可能性があります」(フリーウェイ)とのこと

Play Online MAC館

Macユーザーへのvoodooファミリーの普及率がどうも低い。Mac専門誌のゲームレビューでさえ、ソフトウェアレンダリングのお粗末な画面が見られる。そこで今月は、Macゲーマーに必須といえるVoodooファミリー購入ガイドをお届けしよう。　文／吉田信彦

第4回 MacintoshのVoodooチューン

値段か？性能か？自らの意志で選ぼう

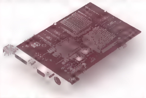
お勧めのMac用　Voodoo&Voodoo2

第1世代のVoodoo Graphicsチップを採用したカード（以下、Voodoo1）には、Village Tronic社のMacMagicがある。国内では、ゲートが代理店となって販売しているので容易に手に入る。定価が2万4,800円と高いのが難点だが、日本語のサポートが受けられることを重視するならお勧めだ。また、付属のMacMagic Tweakerというソフトで、動作周波数やVsyncのON／OFFなどの設定を変更して速度向上を図れる。

一方、Voodoo2搭載カードは、Micro Conversions社が、PCIスロット用のGame Wizard 12MB版と初代iMac専用（5色のでは使用不可）のGame Wizard 8MB版を販売している。いずれも国内代理店がないため、海外通販か直輸入店で買うことになる。海外通販の場合は、到着までに約1週間かかるが、2万4,000円程度で入手できる。店頭購入の場合は、秋葉原で3万5,000～4万5,000円程度だ。

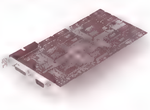
Voodoo1とVoodoo2の性能差を考えれば、同じような金額を払うならば、後者を買った方が得に決まっている。しかし、入手に時間がかかる、国内でのサポートが受けられないというデメリットがあることも忘れずに。

MacMagic



安心を求めるならMacMagicがお勧めだ。確実に入手でき、日本語のサポートもしっかりしている

Game Wizard



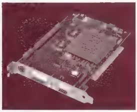
現在、12MB版と初代iMac専用の8MB版が生産されている。Mezzanineスロットが付いていない5色のiMacでは、残念ながら使用できない

Voodoo Banshee搭載カード 2機種発売決定

Voodoo Banshee搭載カードの発売が予定されていることは以前もお伝えしたが、今回、その機種と販売元が分かった。Village Tronic社の「MP850」、Ixmicro社の「ix3D GAME ROCKET」の2機種で、日本ではゲートとMSAがそれぞれ代理店となるようだ。価格と発売時期は今のところ未定だ。

すぐにVoodooやVoodoo2を買うのもいいが、Voodoo Bansheeの性能、価格を見て判断してみてはどうだろうか。

MP850



ゲートから発売が予定されているVoodoo Banshee搭載カード。3月上旬の時点ですでにカードが出来上がっており、後はドライバの完成を待つだけという状態だった。発売は近い

Windows用VoodooファミリーはMacでも使用可能！

Windows用Voodooファミリーの値段、多機種に比べると、Mac用は割高で、機種も少ない。そのため、Web上では「Windows用VoodooファミリーをMacで使う方法」が話題とされてきた。もし、本当に使えるようであれば、ユーザーにとっては朗報になるに違いないので、その方法を試してみた。あらかじめ断っておくが、以下の内容は、メーカーの保証外となるので、自己責任で行ってほしい。

まず、Voodoo1はまったく問題なく使えた。しかも、ドライバは以前Mac用Voodoo1カードPower3Dを販売していたTechworks社のHPからダウンロード（ftp://ftp.techworks.com/mac/Power3D_MacOS.sit.hqx）できる。基本的には、このドライバでどのVoodoo1カードも使えるが、ごく一部で不具合が報告されている。

一方、Voodoo2は、前述のGame Wizardを買う以外に合法的にVoodoo2用ドライバを入手する方法がない。海賊版ドライバが入手できるサイトもあるが、このドライバでは一部のゲームが動作しない。また、海賊版ドライバを使う法律上・倫理上の問題もさることながら、出自も明らかでないドライバを使うリスクを覚悟しなければならない。どんなトラブルが生じてもすべて自分の責任となるのだ。

さらに、Game Wizardのドライバにパッチを当ててWindows用のカードを使えるようにする方法もある。しかし、ドライバは公開されていないため、入手方法の問題が生じる。また、仮に手に入れたとしても、パッチを当てて使うことの合法性も問題となろう。

上記いずれの方法でも動作することを確認したが、海賊版ドライバやパッチの所在はあえて書かない。本件に関して編集部に問い合わせいただいても一切お答えできないので、ご了承願いたい。

ベンチマーク総評

今回紹介したカードの性能差を測るため、ベンチマークを行ってみた。購入時の参考にしてほしい。なお、MacMagicのクロックアップ、VsyncOFFの効果は絶大だったが、画面にゴミが多少出るという弊害もあった

■テスト環境
使用機種：PowerMac 8500 200MHz
OS：MacOS 8.5
メモリー：160MB
ソフト：UNREAL
割り当てメモリー：90MB
設定：640×480ドット
Texture detail LOW
Sound quality LOW

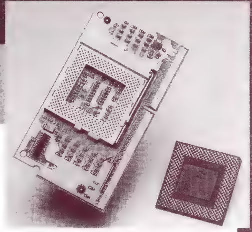
環境	最小	最大	平均
ソフトウェアレンダリング	4.41fps	8.94fps	6.05fps
MacMagic（50MHz、Vsync ON）	6.72fps	22.22fps	15.27fps
MacMagic（55MHz、Vsync OFF）	6.45fps	31.90fps	17.15fps
Game Wizard 8MB版	7.67fps	39.75fps	19.00fps
Monster3DⅡ 12MB版（海賊版ドライバ使用）	6.95fps	39.29fps	18.78fps
Monster3DⅡ 12MB版（Game Wizardの改変ドライバ使用）	7.37fps	39.41fps	18.90fps

TECHNICAL EDGE

新製品レビュー

PPGA版Celeronの登場は、自作ユーザーに新たな悩みをもたらした。Slot1対応マザーボードを使うべきか、370ソケット対応マザーボードを使うべきか。この悩みを簡単に解消してくれるのが、370ソケットをSlot1に変換するためのアダプターだ。このアダプターは、マザーボードメーカー各社から製品化されているが、今回はGYGABYTE社製の「GA-6R7」を試用してみた。　文／角田一美

370ソケット対応Celeronを Slo1マザーで使用するためのアダプター GA-6R7



PPGA版Celeronの用途を広げることが可能なアダプター。価格が手ごろなため、Celeron搭載マシンの必須パーツとなりつつある

Slot1対応Celeronは減少傾向に 店頭ではPPGAへの移行が始まった

この変換アダプター「GA-6R7」があれば、安価なPPGA(Plastic Pin Grid Array)版Celeronで自作マシンを作ろうと思っているユーザーも、安心して既存のSlot1対応マザーボードを選択できる。では、370ソケットは、どのような位置付けになるのだろうか。

インテルは今後、CPUの形状をSlotからソケットへ移行させる可能性がある。まず、CeleronについてはSEPP(Single Edge Processor Package)版は徐々に市場から姿を消していくだろう。パッケージやマザーボードのコスト、モバイル用途などを考えると、ソケットはSlotよりも優位な面が多く、さらに、370ソケットは電気的な特性面でSlot1よりも安定している。こうなると、今後、Celeron以外のCPUについてもソケットへの移行が進むかもしれない。現時点でPentiumIIIがソケット化されることはあり得ないが、Celeronと同じように2次キャッシュがCPUコアに統合されるCoppermine(ベースクロック133MHzに対応)はPPGA版が本命との見方もされている。ただ、そうなった時には、現行の370ソケットが使われるかどうかは分からない。ただ、現在販売されているマザーボードの中から最高のコストパフォーマンスを得るためには、今回紹介したアダプターとSlot1対応マザーボードの組み合わせが魅力的だ。

価格の面ではPPGA版CeleronはSEPP版よりも安く、各クロックともに実売価格の差は3,000円程度だ。変換アダプターの実売価格が2,000～3,000円なので、CPUだけならばコスト面ではどちらを使っても大差ない。ただ、同じチップセットでも370ソケット用のマザーボードはSlot1よりも安価であり、マシンのトータルコストは素直に370ソケット用のマザーにPPGA版パッケージを組み合わせた方が安く上がる。しかし、何といっても現在のマザーボードの主流はSlot1である。Slot1なら ば将来のPentiumIIIへのグレードアップもスムーズだ。将来のPetiumIIIへの移行を前提にSlot1対応マザーボードを選択し、当面は安価なCeleronでマシンを構成したいというユーザーには、このGA-6R7は願ってもない便利なアダプターである。

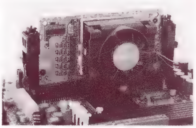
アダプターの取り付けは簡単 性能はSEPP版とほぼ同じ

アダプター上にCPUを装着する作業は簡単だが、リテール版Celeron(Box)に付属している山洋製クーラーはかなりの重量があり、変換アダプターに取り付けるとやや不安定になる。これをどうやって安定させるのか、専用のリテンションキットでも付属しているのかと思ったら、製品には"リテンションブロック"という小さなパーツが同梱されていた。これはアダプター両端のエッジとPentium II用のリテンションキットのガイドレールとの隙間を埋めるもので、このブロックを隙間に挿しこむことでPentium II用のリテンションキットにしっかりと固定することができる。

筆者は普段、テスト用マシンのリテンションキットを交換するのが面倒なので、Pentium IIのリテンションキットがCeleronでも使えるAVC社のクーラー「MegaCool」を利用することが多い。個人的に、このリテンションブロックには非常に感心した。ただ、マザーボードのレイアウトによっては、ファン部分の出っ張りがじゃまになってケーブルの取りまわしなどに支障が出る可能性はある。

今回は、PPGA版とSEPP版のCeleron 333MHzを使って、その性能差を調べるために、ベンチマークテストを行った。結果は下表を見て分かるとおり、両者に性能の差はまったくない。オーバークロック耐性についても実験してみたが、これまた両者ともに75MHz×5の375MHzが限界で、83MHz×5、100MHz×5ではいずれもWindows起動途中にハングアップする結果となった。この結果をもってして、PPGA版Celeronのオーバークロック耐性がSEPP版と同等とは言いきれない。ベースクロック83MHzでの動作はPCIバスのクロックの関係で起動が難しい上に、100MHz×5ではクロックが高すぎる。今回は、333MHz版Celeronで使われている×5に固定されている倍率がネックになったようだ。PPGA版のCeleronを使って83MHz×5以上のオーバークロック動作に成功した事例もたくさん報告されているので、工夫次第でパフォーマンスアップは可能だろう。

なお、この種のアダプターはデュアルプロセッサーマシンを組む自作機ユーザーに受けているらしく、秋葉原の店頭ではアダプターが二つセットで売られているケースもある。ただし、デュアルプロセッサー環境を構築するには、アダプター上に多少の細工が必要になり、万人に勧められることではない。また、デュアルの効果を得るためにはOSをWindows NTにする必要があり、対応ゲームの数は限定されることになる。



CPUを固定するためのレール(リテンションモジュール)の上部に少しだけ見えるのが、アダプターに付属するリテンションブロックだ。これにより、アダプターの位置を固定している

■Celeron 333MHzのベンチマーク結果

	PPGA版		SEPP版
	66MHz×5	75MHz×5	66MHz×5
QUAKE II(3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	56.3fps	57.6fps	56.4fps
SiN demo1(3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	27.3fps	33.9fps	29.9fps
SiN demo2(3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	24.1fps	27.5fps	24.1fps
SiN demo3(3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	49.3fps	53.2fps	49.7fps
TIRTANIUM ver.1.2(Direct3D、640×480ドット)	26.4fps	28.5fps	26.3fps
TIRTANIUM ver.1.2(Direct3D、800×600ドット)	22.7fps	23.6fps	22.7fps

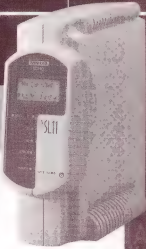
計測環境：マザーボード／BH-6、メモリー／128MB、3Dアクセラレーター／Wicked3D(Voodoo2)

製品情報

動作環境：Slot1対応マザーボード（GIGABYTE社製のマザーボード以外でも動作可能）
対応CPU：370ソケット対応PPGA版Celeron
実売価格：2,000円～2,980円（1999年2月現在）
問い合わせ先：シネックス　TEL 03-5688-2340
URL：http://www.synnex.co.jp/

低価格ダイアルアップルーターの普及はめざましい。特に、1998年後半以降は新製品ラッシュとも言える状況で、各社ともパーソナルユースをターゲットとした、魅力的な製品を次々と市場に投入している。こうした中、低価格ダイアルアップルーターの草分けとして知られるNTT-TE東京の「MN128-SOHO」シリーズも、新機能を搭載して大幅にリニューアルされた。

ネットワークに詳しくない初心者にも扱えるルーター MN128-SOHO SL11



メールを着信すると、液晶の下にある"MSG"のランプが点灯する。パソコンが起動していなくても着信が確認できるため、非常に便利だ

ダイアルアップルーターはここまで身近になった

ダイアルアップルーター（以下、ルーター）の定番「MN128-SOHO」は、2月に発売された「SL11」で4代目になる。新モデルでまず目を引くのは、外観のデザインだ。シンプルなボックス型であった従来モデルから大きく変わり、フロントパネル部が斜めに突き出た特徴的なデザインとなった。オフホワイトのボディカラーとも相まって、製品イメージは一新されたが、個性的になったフェイスの好き嫌いは分かれるところだろう。

機能面では、最近の低価格ルーターのトレンドをしっかり押さえたものだ。まず、接続状況、発信者番号表示、メール着信通知など、多彩な情報を表示する液晶パネルを備えている。インタフェース部分では、ハブ機能を持つ四つのLANポート（10Base-T）と三つのアナログポートを備え、さらに新機能としてUSB接続にも対応（オプション）した。これらの各ポートは本体背面に集約されており、種類ごとに色分けしてケーブルの接続を容易にしているのが目新しい。

ネットワークゲーマーには必須のテレホーダイ対応機能（無通信時の自動切断機能をオフにする機能）、そして自動切断・接続をタイマー制御するスケジュール機能、通信量に応じて使用するチャネル数（1チャネルで64kbps、最大128kbps）を制御するBOD（Bandwidth On Demand）機能なども装備している。

そのほか、従来のPIAFS対応に加えてPHSメールの送受信機能が加わった。さらに、メール着信通知機能やWeb伝言板、電話帳などの新機能を搭載することで、日常的なインターネット利用時の利便性を高めている。

設定もやさしい。従来のブラウザー設定画面がブラッシュアップされ、分かりやすくなった。さらに、「設定らくだ」という簡単設定ソフトが新たに添付され、ウィザード形式による画面指示に従うだけで、初心者でも簡単にルーターのセットアップができるようになった。なお、DSUは切り離し可能なので、古い分離型ターミナルアダプター（以下、TA）などを併用することも可能だ。

ネットワークゲーマーにとってはTAよりもルーターが便利

MN128-SOHOシリーズに代表される低価格ルーターは、価格面で高機能TAとほぼ同水準にまで下がり、個人ユースでもじゅうぶんに導入の検討対象となる。TAに比べて弱かったアナログ回線機能も強化され、電話を併用する際にも不都合はない。

複数のパソコンを所有しているユーザーにとっては、ルーターが装備しているDHCP機能を利用して、簡単にLANの構築ができるため、TAより断然便利だ。ネットワークゲーマーにとっては、インターネット対戦だけでなく、LAN対戦のインフラも併せて構築できるルーターのメリットに注目してほしい。このSL11は、NAT（アドレス変換機能）だけでなくIPマスカレード機能（NAT機能だけでなく、ポート番号の変換機能を併せ持つ）を搭載しているので、DHCP機能でLANに接続したどの端末からでも、インターネット上のゲームサーバーに接続することができる。

さらに、パソコンとルーターはイーサネット（10Base-T）で接続するため、シリアルまたはUSBで接続するTAと比べると、インタフェース部のボトルネックがない分、データ転送速度が速い。しかも、インターネットアクセス時の接続時間や接続後のレスポンスを短縮する効果も期待できる。これらのメリットを考えると、複数台のパソコンを所有しているユーザーはむろん、1台しか所有していないユーザーでも、TAよりもルーターを選択すべきだろう。

ネットワークゲームの新常識 ルーターは30%もPING値がよい

ルーターの速さを証明するため、実際にルーターとTAを使ってゲームサーバーにPINGを打って、その平均レスポンス時間を比較してみた。テストに使ったのは「MN128-V21」で、パソコンとはRS-232Cで接続した。テストしたのは平日の午後3時ごろで、ゲームサーバーが比較的空いている時間帯であったため、「ULTIMA ONLINE」の四つの国内サーバーについては、かなり良好なPING値を出している。

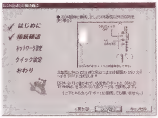
PING値を比較した表を見てもらえれば、一目瞭然だが、どのサーバーに接続した場合でも、ルーターの方が10〜30%も良好なPING値を出すという結果になった。ゲーマーがサーバーに殺到するテレホーダイタイムでも、ルーターで接続した方が好条件でネットワークゲームをプレイすることができそうだ。

なお、ルーターに接続した2台以上のパソコンから同時にゲームサーバーに接続できるかどうかについては、前モデルの「MN128-SOHO SL10」と同じく、基本的に可能だ。ただし、本誌11月号で検証したように、「QUAKE Ⅱ」とULTIMA ONLINEは、共に同時プレイが可能だが、「DIABLO」が使っているbattle.netだけは1台からしか接続できない。SL11の開発元のビー・ユー・ジーによると、今後、ファームウェアのバージョンアップによってネットワークゲームへの対応強化を検討しているとのことである。

■ルーターとTAのPING値の比較

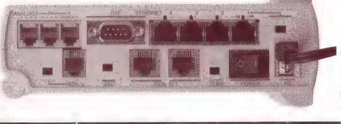
ゲーム名	サーバー名	IPアドレス	ルーター MN128-SOHO SL11	TA MN128-V21
ULTIMA ONLINE	YAMATO	203.139.106.210	43ms	56ms
	ASUKA	203.139.106.220	42ms	55ms
	WAKOKU	203.139.106.230	43ms	57ms
	HOKUTO	203.139.106.237	43ms	57ms
QUAKE Ⅱ	CyberOZ.net	210.169.121.209	64ms	72ms
HALF-LIFE	SingNet	165.21.8.10	185ms	224ms

測定環境：使用したプロバイダー／So-net、計測した時間帯／平日の午後3時



製品に付属するセットアップツール「設定らくだ」を使って、ウィザード形式で情報を入力していけば、初めてルーターを導入するユーザーでも迷うことなく設定できる

MN128-SOHO SL11の背面



モノクロ写真では分からないかもしれないが、各ジャックの近くに色の付いた線が引いてあり、製品に付属するケーブルの色と合わせて、簡単にセットアップが行えるよう、配慮されている

製品情報

価格：4万9,800円
ファームウェアのバージョン：1.01
10Base-Tポート数：4
アナログポート数：3
アドレス変換機能：AutoNAT（NAT+IP Masquerade）
DSU：内蔵
問い合わせ先：NTT-TE東京 TEL 0120-128037
URL：http://www.te-tokyo.co.jp/
http://www.bug.co.jp/mn128/

最新デバイスドライバ情報

2月4日から3月6日までに更新されたデバイスドライバを集めた。特集2で紹介したPentiumIIIに対応した、マザーボード用のBIOSが各社から配布されているため、主要メーカーの最新BIOSをリストアップしてみた。マシンの起動画面で「PentiumIII」と表示されない場合は、BIOSを更新してみるとよいだろう。また、PemtiumIIIの新機能の一つ、"プロセッサーシリアルナンバー"への対応も行われている。プロセッサーシリアルナンバーについての詳細は、http://www.intel.co.jp/jp/PentiumIII/utility.htm で確認してほしい。

ビデオカード

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
3Dfx Interactive社 URL http://www.3dfx.com/view_io.asp?ID=112	3Dfx MiniGL	Voodoo2、Voodoo Banshee	Ver.1.47	3月2日
3Dfx Interactive社 URL：http://www.3dfx.com/view_io.asp?ID=23	Voodoo Banshee Reference Drivers	Windows 98	Ver.1.02.03	3月2日
アップルコンピュータ URL：http://www.apple.co.jp/ftp-info/reference/ati_rage128_update.html	Power Macintosh G3 ATI RAGE 128	Mac OS 8.5.1	Update 1.0	2月25日
カノープス URL：http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200r2.htm	SPECTRA 3200R2	Windows 95／98／NT 4.0	Ver.4.11.01.0113-2.02.01	3月3日
カノープス URL：http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200r2pci.htm	SPECTRA 3200R2 PCI	Windows 95／98／NT 4.0	Ver.4.11.01.0113-2.02.01	3月3日
カノープス URL：http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200.htm	SPECTRA 3200	Windows 95／98／NT 4.0	Ver.4.11.01.0113-2.02.01	3月3日
カノープス URL：http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200pci.htm	SPECTRA 3200PCI	Windows 95／98／NT 4.0	Ver.4.11.01.0113-2.02.01	3月3日
カノープス URL：http://www.canopus.co.jp/download/spectra2500.htm	SPECTRA 2500	Windows 95／98／NT 4.0	Ver.4.11.01.0113-2.02.01	3月3日
クリエイティブメディア URL：http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm	3D Blaster Banshee	Windows 95／98	Ver.1.08	2月12日
コマツソフト URL：http://www.komatsusoft.co.jp/periph/mgadwn.htm	Matrox日本語ドライバ	Millennium G200／G100など	Ver.4.30FE	2月18日
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ URL：http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-fusion.html	Monster Fusion Z100	Windows 95／98	Ver.4.10.01.0213	3月5日
メルコ URL：http://www.melcoinc.co.jp/qa/multi_v.html#WHAIA98	WHA-IA	Windows 98	Ver.1.0	2月25日

PentiumIII対応マザーボード

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
フリーウェイ URL：http://www.freeway.co.jp/fwproducts/fw-atc6240bx/download-j.htm	FW-ATC6240BX／133	PentiumIII、PPGA版Celeronなど	Ver.115	3月2日
フリーウェイ URL：http://www.freeway.co.jp/fwproducts/fw-6400gx/download-j.htm	FW-6400GX	PentiumIII、PPGA版Celeronなど	Ver.106	2月5日
ABIT Computer社 URL：http://www.abit.com.tw/html/eld_bh6.htm	BH6	PentiumIII、PentiumII、Celeron	ID：JJ	2月8日
ABIT Computer社 URL：http://www.abit.com.tw/html/eld_bx6r2.htm	BX6 rev.2	PentiumIII、PentiumII、Celeron	ID：JH	2月12日
ASUSTek computers社 URL http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios-p6.html	P2B	PentiumIII、PentiumII、Celeron	Ver.1008	2月11日
ASUSTek computers社 URL：http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios-p6.html	P2B-B	PentiumIII、PentiumII	Ver.1008	3月1日
ASUSTek computers社 URL：http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios-p6.html	P2B-VM	PentiumIII、PentiumII	Ver.1008	3月1日
ASUSTek computers社 URL：http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios-p6.html	P2B-F	PentiumIII、PentiumII	Ver.1009	2月10日
ASUSTek computers社 URL：http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios-p6.html	P2B-D2	PentiumIII、PentiumII	Ver.100807	3月1日
ASUSTek computers社 URL http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios-p6.html	P2B-LS／P2B-L／P2B-S	PentiumIII、PentiumII、Celeron	Ver.1008	3月1日
ASUSTek computers社 URL http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios-p6.html	P2B-DS／P2B-D	PentiumIII、PentiumII、Celeron	Ver.1008	3月1日
A-Trend Technology社 URL：ftp://ftp.atrend.com.tw/ftppub/Bios(NEW)/Motherboard/ATC-6230/	ATC6230	PentiumIII、PentiumII、Celeron	Ver.1.0.04	3月4日
A-Trend Technology社 URL：ftp://ftp.atrend.com.tw/ftppub/Bios(NEW)/Motherboard/ATC-6240/	ATC6240	PentiumIII、PentiumII、Celeron	Ver.1.1.05	2月25日
A-Trend Technology社 URL：ftp://ftp.atrend.com.tw/ftppub/Bios(NEW)/Motherboard/ATC-6241/	ATC6241	PentiumIII、PentiumII、Celeron	Ver.1.0.02	2月25日
Giga-Byte Technology社 URL：http://www.gigabyte.com.tw/gigabyte-web/swbx.htm	GA-6BMM	PentiumIII、PentiumII、Celeron	Ver.1.2	2月23日
Giga-Byte Technology社 URL：http://www.gigabyte.com.tw/gigabyte-web/swbx.htm	GA-6BXC	PentiumIII、PentiumII、Celeron	Ver.2.7	2月22日
Giga-Byte Technology社 URL：http://www.gigabyte.com.tw/gigabyte-web/swbx.htm	GA-6BXD	PentiumIII、PentiumII、Celeron	Ver.2.3	2月22日
Giga-Byte Technology社 URL：http://www.gigabyte.com.tw/gigabyte-web/swbx.htm	GA-6BXDS	PentiumIII、PentiumII、Celeron	Ver.2.3	2月22日
Giga-Byte Technology社 URL：http://www.gigabyte.com.tw/gigabyte-web/swbx.htm	GA-6BXDU	PentiumIII、PentiumII	Ver.2.4	3月3日
Giga-Byte Technology社 URL http://www.gigabyte.com.tw/gigabyte-web/swbx.htm	GA-6BXE	PentiumIII、PentiumII	Ver.2.9	3月5日
Giga-Byte Technology社 URL：http://www.gigabyte.com.tw/gigabyte-web/swbx.htm	GA-6BXU	PentiumIII、PentiumII	Ver.2.3	2月26日
Micro-Star International社 URL http://www.msi-jp.com/pentium3.htm	MS-6116／6119／6120／6131／6147／6156／6163	PentiumIII、PentiumII、Celeron	Ver.2.1	3月1日

BACK STREET, USA

なぜテキサスには ゲームメーカーが多いのか？

アメリカのコンピューター産業のことを話題にするとき、シリコンバレーの名前ばかりが出てくるが、パソコンゲームのメッカは間違いなくテキサスである。通信技術が発達したこの世の中で、何も1ヵ所に集中する必要がないのは明らかだが、なぜテキサスなのだろう？ 今回はこの問題に迫ってみた。　文／奥谷海人

テキサスはパソコンゲーム業のけん引役

テキサスといえば、荒涼とした砂漠の中を風に吹かれて転がっていく低木。そして、カーボーイブーツを履いてステーキにかぶりつく人々というイメージじゃないだろうか。あまりにもステレオタイプだが、決して間違っているわけではない。筆者はなぜ、このような土地にパソコンゲームを開発するメーカーが多いのか、以前から非常に気になっていた。

テキサス州は、日本の約1.8倍もあろうかという広大な陸地面積で、人口は1800万人程度。首都オースティンをはじめ、ヒューストン、ダラス、サン・アントニオなど100万人規模の大都市も多い。また、世界有数の産油地としても有名だ。

テキサスにあるゲームメーカーを筆者が知る限りリストアップしてみた（表1）。もちろん、このほかにもまだ無名のゲームメーカーも多いだろうし、ソフト全般に拡大すると、さらにこの数は増大するだろう。

ここ数年話題となっているゲームの多くが、これらの会社から発売されているのは紛れもない事実であり、今や世界のゲームトレンドはテキサスから発信していると言っても過言ではないだろう。

オースティンの場合

俗に“大いなる田舎”とも呼ばれるテキサス。その首都であるオースティンは、州のイメージに似合わず案外最先端地区なのである。日本の人には、NASAの宇宙飛行管制センターがあることで有名なヒューストンの方がなじみがあると思うが、そのヒューストンからまっすぐ西に車で2時間半ほど走れば、オースティンに到着する。Origin Systems社の創設者で、ULTIMAシリーズの生みの親でもあるリチャード・ギャリオット氏の父親が元宇宙飛行士だったように、ゲーム開発者の中にはNASA技術者たちの親族も多いようだ。

ハード関係では、Texas Instruments社やデル・コンピューターなどの有名企業のほか、日系企業やコンピューター産業の工場も多く進出しており、オースティンに関して言えば、実に労働人口の10分の1の人たちが何らかのハイテク企業に就職しているのだという。子供のころからコンピューター機器に慣れ親しんだ若者が多いのはそのためだろう。

表1

地区	メーカー	代表作
オースティン地区	3DO Austin社	HIGHHEAT BASEBALL
	Acclaim Studios社	TUROK:DINOSAUR HUNTER
	Digital Anvil社	Starlancer
	Eclipse Games社	Dragon
	Girl Games社	TEEN DIGITAL DIVA
	ION Storm Austin社	DUES EX
	Murder of Crows社	INCUBATION
	Origin Systems社	ULTIMAシリーズ
ダラス地区	Apogee/3D Realms社	DUKE NUKEM 3D
	Bloodshot Entertainment社	KISS : PSYCHO CIRCUS
	Edge of Reality社	Monster Truck Madness for N64
	Ensemble Studios社	Age of Empires
	id Software社	QUAKE
	ION Storm社	DAIKATANA
	Paradigm社	PILOT WINGS for N64
	Rebel Boat Rocker社	PRAX WAR
	Ritual Entertainment社	SiN
	Rogue Entertainment社	GROUND ZERO
	Terminal Reality社	FLY!

ダラスの場合

オースティンと比べて、ダラスにはコンピューター関連企業が少ない。大規模な会社は必ずと言っていいほどこの地に支店を持つが、アメリカ人の間でも、オクラホマ州やアーカンソー州から上京するものが多い田舎の大都市というイメージくらいしかないだろう。

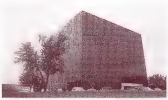
Terminal Reality社の広報担当のジェフ・スミス氏は、「やっぱりid※1から始まったことは確かだろうね。Apogee社とか、昔からここに根ざしていたゲーム会社もあるけど、彼らがある種のムーブメントを起こしたのには違いないよ」と的確に説明をしてくれた。

表1を見てもらえば、確かに3Dシューティングを制作している会社が多いことが分かるだろう。現在でもユーザーレベルでLANパーティー※2が盛んに行われているのもこの辺りだし、ジョン・ロメロ氏などid Software社から離れて独立した人間が、さらに才能のある開発者を引き付けているのかもしれない。

そして、当のジョン・ロメロ氏にも理由を挙げてもらったが、「うーん、何でだろうね……。テキサスってだだ広いだけで夜遊ぶ所がないからさ。自分の学生時代から想像するに、暇を持て余してコンピューターをいじり出す人間が多いんじゃないのかな」とのこと。

最近、インターネット犯罪など、コンピューターの負の部分ばかり叫ばれているが、テキサスでは非行防止にコンピューターが一役買っているということだろうか。

id Software社



1993年に、ジョン・カーマック、ジョン・ロメロ、トム・ホール、エイドリアン・カーマックの4氏によって設立され、「DOOM」や「QUAKE」などの傑作ゲームを開発し、ネットワークゲーム時代の旗手となる。以後、メンバーは変われど、依然従業員が13人という少数制を保つ。次回作は、「QUAKE Ⅲ ARENA」

Origin Systems社

1983年、リチャード・ギャリオット氏により設立され、以後、ULTIMAシリーズをはじめ、数々のスペースコンバットシミュレーションを発売する。新人プログラマーの登竜門とも呼ばれている。次回作は、「ULTIMA Ⅸ: ASCENSION」

3D Realms社

1987年、スコット・ミラー氏によって、シェアウェア販売を主体とするApogee社が設立された。1994年には開発部門である3D Realms社を創設して、痛快な作品「DUKE NUKEM 3D」を発表した。次回作は、「DUKE NUKEM FOREVER」と「PREY」

※1 id Software社のidは、必ず小文字で表記して、“アイディ”ではなく、“イド”と発音する。

※2 自分のコンピューターを持ち寄って、LAN接続で相手と戦う試合。「QUAKE WORLD」登場以前は幅広く行われていたが、最近は筆者の住むカリフォルニア州では少なくなった。

SECRET FILE #00034

TUROK 2：SEEDS OF EVIL

メーカー：アクレイムジャパン

全コマンドを使用可能にするビッグチート

「TUROK 2：SEEDS OF EVIL」では、ご丁寧なことに「CHEAT」「ENTER CHEAT」という項目がメニューの中に初めから用意されている。どうやら、チートもゲームの内と考えられているようだ。

さて、肝心な入力方法はというと、ゲーム中にEscキーでメニューを表示し、ENTER CHEATを選択してコマンド入力画面にする。すると、アルファベットが一覧表示されるので、方向キーとEnterキーでコマンドを入力しよう。成功すればメッセージが表われる。だが、あわててゲームに戻っても、チートの恩恵は受けられない。今度はCHEATメニューを開こう。すると、成功したチートがオフの状態で表示されているので、オンに切り替えれば入力完了だ。

コマンドは表のとおりだが、これだけではすべてのチートを有効にさせることはできない。そこで、極めつけのコマンドは「OBLIVIONISOUTTHERE」だ。なんと、このコマンドだけで、すべてのチートメニューが使えるようになる。え、初めからそれを教えろって？　失礼しました。

敵が小さくなってしまうTINY MODEは「LILLIPUTIAN」だ。小さくなった敵は弱いけど、攻撃が命中しにくいのでかえってやっかいだ

TUROK 2：SEEDS OF EVILのチートコマンド一覧

LILLIPUTIAN	敵が小さくなる
HENRYSBILERP	マップがパステル調になってデフォルメされてしまう
YOQUIEROJUAN	Gold Life Forceに顔写真
INEEDAUPS	暗やみ探検モード
WIZARDOFOZ	風景が虹色に着色される
OBLIVIONISOUTTHERE	メニューのチートコードをすべて使用する

「YOQUIEROJUAN」でJuans Cheatをオンにすると、Gold Life Forceに女性の顔が張りつけられる。スタッフの1人か？

いかさま野郎チートコマンダー
CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00035

DELTA FORCE

メーカー：マイクロマウス

無敵モードで戦場の鬼となれ

遠くから狙いを定め、着実に敵をしとめる冷静さを要求される「DELTA FORCE」。チートコードは、@キーでコンソールを表示させて入力する。

まずはゲームの難易度を下げる技を紹介しよう。「takeittothelimit」で、いつでも弾倉が満タンになる。弾切れを心配せずに存分に撃ちまくってほしい。次に「closetoyou」で、敵がプレイヤーを発見できなくなる。これでナイフを使った接近戦も可能になるのだが、相手はゲリラ。やみくもに撃った弾が、たまに当たってしまうので気をつけよう。極めつけの不死身モードは「iwillsurvive」。敵に撃たれても死なないが、撃たれている間は視界が暗くなるので、やはり敵はガンガン倒して進もう。

DELTA FORCEのチートコマンド一覧

Closetoyou	敵から見えなくなる
Iwillsurvive	不死身
Takeittothelimit	弾が満タンのまま減らなくなる

@キーでコンソールを表示させてコマンドを入力しよう。ここでは、チートのほかに「quit」（終了）などの通常コマンドも入力できる

「closetoyou」で自分の姿を消せば、ここまで敵に近づける。あとはナイフで切るなり、ライフルで仕留めるなりご自由に

SECRET FILE #00036

BALDUR'S GATE

メーカー：セガ・エンタープライゼス

最強のニワトリ軍団を召喚せよ

残念ながら不死身モードは発見できなかったが、冒険を便利にする技を伝授しよう。まずインストールしたフォルダを開き、BALDUR.INIという設定ファイルを開く。その中にある「Game Option」という項目の中に、「Cheats=1」と1行追加して保存しよう。

この後でゲームを起動すれば、Ctrlキー＋Tabキーでコンソールラインを表示できる。そこに以下のコードを入力するのだ。気をつけたいのは、英語キーボード式のコマンド入力となっていることだ。「()」はそれぞれShiftキー＋9キー、Shiftキー＋0キー。そして、「：」を入力するにはShiftキー＋：キーにしなくてはならない。

特にお勧めなのが、「Cheats：TheGreatGonzo()」。狂暴化したニワトリが10匹出現して、代わりに敵をやっつけてくれるのだ。1匹1匹は弱いが、1画面で呼び出せる量が多いので、大量に呼び出せば無敵の軍団になるのだ。

「Cheats:TheGreatGonzo()」で殺人ニワトリを表示する。1回の入力で10羽出現するが、何度も入力すればどんどん増えていく。冒険なんかやめて、養鶏場主として優雅な生涯を……送れるわけないか

BALDUR'S GATEのチートコマンド一覧

Cheats：TheGreatGonzo ()	狂暴なニワトリを10匹召喚して代わりに戦わせる
Cheats：FirstAid ()	Potion of HealingとAntidoteを五つずつ、Stone to Freshのスクロールを一つ増やす
Cheats：Midas ()	所持金が500GP増える
Cheats：CowKill ()	Summon Cowのスクロールが手に入る
Cheats：DrizztAttacks ()	敵対的なDrizzt（NPCの1人）を作る
Cheats：DrizztDefends ()	友好的な Drizztを作る
Cheats：CriticalItems ()	メインミッションのクリアに必要な重要アイテムを入手
Cheats：Hans ()	マップの端にワープ
Cheats：ExploreArea ()	行ったことのないエリアをすべてマップ上に表示する

「Cheats:DrizztDefends()」では、NPCのDrizztを呼び出して護衛させる。こちらも入力するたびに出現するが、一定時間を経過すると燃えて消えてしまう。なんともはかない人たちである

SECRET FILE #00037

HALF-LIFE

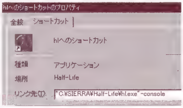
メーカー：ソースネクスト

いきなりボスとも戦えるチート

事故か、事件か？　なぞがなぞを呼ぶ「HALF-LIFE」は、チートコマンドを使うとストーリーが見えてくるぞ。チートモードに入る手順は、

① プログラムをインストールしたフォルダを開き、「hl.exeのショートカット」を作成
② プロパティを開いて、リンク先のhi.exeの後に「 -console」を追加。この時、ハイフンの前を半角空きにするのを忘れないように
③ ショートカットからHALF-LIFEを起動
④ 半角／全角キーでコンソールを表示させる
⑤ 「sv_cheats 1」と入力する

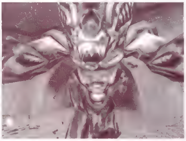
これでチートコマンドが受付可能になるのだ。なお、②のリンク先を「 -dev -console」にすれば、アイテム出現コマンド「/GIVE」が使えるようになる。ただし、ゲームの動作はやや不安定になってしまうようだ。



ショートカットのリンク先が"（ダブルクォート）で囲まれている場合もある。その時は、外側に「-console」を追加する

HALF-LIFEのチートコマンド一覧

IMPULSE 101	すべての武器と防具を装備
GOD	ゴッドモード
NOCLIP	壁抜け、飛行モード
MAP ○	マップ移動。○には、マップのファイル名を入力
以下は、リンク先を「 -dev -console」にして使用	
GIVE ○	アイテム／武器を入手。○には「種類_名前」が入る。例「GIVE weapon_357」など



マップ選択を駆使すれば、4月号で紹介したようなボスたちといきなり戦うことも可能だ

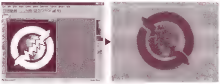
GAMER'S PIT

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

Q 「HALF-LIFE」のマルチプレイで、先日オリジナルのスプレーを作ってペイントしている人を見掛けました。私も作りたいのですが、どうすればいいでしょうか？　（香川県・近藤長一）



8ビットのグレースケールを作成できるグラフィックツールさえあれば、簡単にオリジナルスプレーを作成できます

A 「HALF-LIFE」のスプレーペイントは、ほかの3Dシューティングでは見られない新しい試みですね。

QUAKE系エンジンを採用したゲームは、モデルやマップ、スキンなどをユーザーが自由にオリジナルのものを作成できることが特徴です。中でも、このスプレーペイントは、絵を1枚描くだけなので簡単にできます。ぜひ挑戦してみてください。

オリジナルスプレーを作成するのに必要なものは、8ビットのグレースケールが作成できるグラフィックツールです。代表的なものとしては、「ペイントショッププロ」があります。

まずは、グレースケールで64×64ドットのサイズ、背景が黒の画像を新規作成します。あとは自分の作品をこのキャンバス上に描くだけです。ゲームでは白い部分に着色されることと、はんこのように左右逆にペイントされることに気を付けて下さい。

イメージが完成したら「SIERRA¥HALF-LIFE」の下にLOGOSというフォルダがありますので、そこに保存します。これでグラフィックツールを使った作業は終了です。

HALF-LIFEのMultiplayerメニューからCustomizeを開いて下さい。スプレーの中から作成したものを選択できるようになっていれば成功です。さぁ、自分の作品を披露しにサーバーへ行きましょう。　(baron)

Q 「Colin Mcrae RALLY」で、オリジナルカーを作成できるようなのですが、やり方を教えてください。　（北海道・宇野恭二）

C3Dファイルからは、5枚のBMPファイルが取り出せます。オリジナルのステッカーを張り付ける程度の改造なら、簡単にできるでしょう

本誌がメインスポンサーとなって、WRCに参戦……というシチュエーションを想定(?)して、オリジナルのシビックを作成。ライトとグリル、塗装を変えるだけでここまで雰囲気が変わります

A 「Colin Mcrae RALLY」では、モデルの形状を変えることができないため、「ニードフォースピード」シリーズのような完全なオリジナルモデルを作成することはできません。しかし、テクスチャー（車の塗装データ）を張り替えることはできるので、自由な塗装を楽しむことができます。

また、バンパーの形状や吸気口の形状などは、テクスチャーによって表現されているので、この程度のモデルなら変更可能です。

作業には、ryuさん作の「C3D2BMP.EXE」というツールと、「WINZIP」などのGZ形式に対応した圧縮解凍ソフトが必要です。

まず、¥GAME¥OBJECTS¥CARS内にある、「C3D」ファイル（車種／時刻別テクスチャーデータ）の拡張子を「GZ」に変更します。これをWINZIPで解凍するのですが、その際に解凍先ファイル名の拡張子を聞かれるので、「C3D」と指定して下さい。すると、元あったのと同じ名前のC3Dファイルができます。

次に、解凍してできたC3Dファイルをドラッグ&ドロップして、C3D2BMP.EXEアイコンに入れてください。すると、前述のC3D2BMP.EXEが起動してC3Dファイルから五つのBMPファイルが抽出されます。あとは、これらのBMPファイルをペイントツールでエディットするだけです。

エディットが終了したら、MS-DOSプロンプトを起動し、「c3d2bmp.exeファイル名.c3dエディットしたファイル名.bmp」と打ち込んで、C3Dファイルに改造後のBMPファイルを再格納します。手を加えたBMPファイルがいくつかある場合、それぞれについて同じコマンドを実行して下さい。　(Warren大尉)

C3D2BMP.EXE
http://www.GAMINATOR.COM/gamers/mog/c3d2bmp.lzh

Q 「HERETIC Ⅱ」のマルチプレイをしていて、突然巨大なニワトリになってしまいました。もう一度なりたいのですが、やり方を教えてください。それから、体の周りを黄色いボールが二つ回っているプレイヤーを見たのですが、あれは何ですか？　（高知県・広川涼介）

A まず巨大ニワトリですが、敵をニワトリに変えるアイテム「Morph Ovum」が2回連続で当たればなれるなど、Web上でいろいろなうわさが流れています。ですが、実際に試したところ、2回連続で当てても変身する場合としない場合があり、確実なことは言えません。ランダムというのが正直なところです。

この巨大ニワトリの特徴は、まず変身すると体力が最大値の999まで上がります。よく無敵と言われていますが、実際には攻撃を受け続ければ巨大ニワトリも死ぬことがあるので要注意。次に、ニワトリ唯一の攻撃である「突き」の破壊力がけた違いにアップ。屈強な戦士でもほとんど一撃で葬り去ります。もしも、相手を巨大ニワトリにしてしまったのなら、まっさきに逃げましょう。

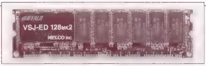
巨大ニワトリになったほかのプレイヤーを発見。その外見には風格すら感じ取れます

次に、黄色いボールについてですが、これはそのゲーム中のトップに付くマークです。一目でトップが分かる上、目立つので全員から狙われやすくなるという仕組みです。ちなみに、サーバー側でオン／オフが設定できます。

（Yuki-Kaze!）

黄色いボールはトップの印。魔法にかかったように見えますが、何の効果もないのでご注意を

Q PC100対応のSDRAMを購入しようと思い秋葉原に行ったところ、店頭にはCL2とCL3の2種類ありました。これって何ですか？　どちらのほうが、快適にゲームを楽しめるのでしょうか？　（東京都・赤木雅行）



メモリーを購入する場合は、容量だけでなくCLの値を確認するようにしましょう。写真は、CL2メモリーの「VSJ-ED2」（メルコ）

A 「CL」とはCas Latencyの略で、メモリーのタイミングを表す数値の一つです。この値が小さいほど、メモリーの反応が速くなります。

DRAMのメモリー領域は、行（Column）と列（Row）から成る格子状のセルとして扱われます。メモリーにアクセスする時には、最初に行アドレスをCAS（Column Address Strobe）と呼ばれる信号で決め、次に列アドレスをRAS（Row Address Strobe）と呼ばれる信号で指定、これによって特定のセルを指定します。

CLとは、行アドレスを伝えるCAS信号を出力してから、実際にセルに入出力できるまでのクロック数を指します。すなわち、特定のメモリー領域にアクセスするために最終的にセルを指定してから、実際にデータが入出力可能になるまでの時間と考えてください。

CL2とCL3の違いは体感で分かるものではありませんので、どちらを選んでもマシンの処理速度という点ではほとんど変わりません。しかし、インテルによる100MHzバス対応メモリーモジュールの規格「PC100」ではメモリーに関するタイミング値が細かく規定されており、動作クロック100MHz時でのCLの推薦値は2、目標値は3となっています。経験上、マザーボードとメモリーの間には相性があり、CL3のメモリはPC100対応マザーボードで認識されないことがありますので、CL2を選んだほうが安心です。快適にゲームを楽しむためというよりも、トラブルを防ぐためにCL2を使うことをお勧めします。

（角田一美）

疑問、質問は編集部まで、Eメール（playonline@axela.co.jp）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験

ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

ALPHA CENTAURI	Sid Meier's ALPHA CENTAURI
COLIN MACRAE RALLY	Corin Macrae RALLY
COMMANDOS NEXT	COMMANDOS：THE NEXT
HALF-LIFE UPLINK	HALF-LIFE
IMPERIALISM Ⅱ	IMPERIALISM Ⅱ：AGE OF EXPLORATION
KKND2	KKND 2 KROSSFIRE
LOOPIT	LOOPiT出会いの巻クライアントソフト
MAJESTY	マジェスティクライアントソフト
NETWAR	ネットウォークライアントソフト
ODN	ODN接続サインアップキット
PAW2	PAW ザ・セカンドワールド
PRO PILOT99	PRO PILOT '99
REDLINE	REDLINE
ROGUE SQUADRON	STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D
SHOCKFORCE	SHOCKFORCE
THIEF	THIEF：THE DARK PROJECT
TUROK 2 SEEDS OF EVIL	TUROK 2：SEEDS OF EVIL
WINZIP	WINZIP
電車でGO! 2	電車でGO! 2 高速編

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について
収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について
付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて
各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について
収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて
収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて
収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて
収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について
CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

収録ソフトのインストール方法

Sid Meier's ALPHA CENTAURI
①付録CD-ROMのALPHA CENTAURIフォルダに収録されている[SMACDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

Colin Macrae RALLY
①付録CD-ROMのCOLIN MACRAE RALLYフォルダに収録されている[COLINMCRAERALLYDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

COMMANDOS:THE NEXT
①付録CD-ROMのCOMMANDOS NEXTフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

HALF-LIFE
①付録CD-ROMのHALF-LIFE UPLINKフォルダに収録されている[HLUPLINK.EXE]をダブルクリックしてください。

IMPERIALISM Ⅱ:AGE OF EXPLORATION
①付録CD-ROMのIMPERIALISM Ⅱフォルダに収録されている[IMP2DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
②ファイルが自動的に解凍されますので、解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

KKND 2 KROSSFIRE
①付録CD-ROMのKKND2フォルダ内にはEVOLVED、SERIES 9、SURVIVORSの三つのフォルダが収録されています。
②各フォルダ内にある[KKND2_DEMO2.EXE]、[KKND2_DEMO1.EXE]、[KKND2_DEMO3.EXE]のファイルのうちの、どれか一つをダブルクリックしてください。どのファイルをインストールするかによって、ゲームで使用する種族が異なります。

LOOPiT出会いの巻クライアントソフト
①付録CD-ROMのLOOPITフォルダに収録されている[はじめにお読み下さい.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。
②LOOPiTを使用するには登録(無料)が必要です。登録方法については、スタートメニューから[プログラム]-[LOOPiT]-[MANUAL]を選択してマニュアルを参照してください。

マジェスティクライアントソフト
①付録CD-ROMのMAJESTYフォルダに収録されている[MAJE18D.EXE]をダブルクリックしてください。
※このクライアントソフトは、マジェスティのオープンベータテスト(4月1～30日)に参加するためのものです。
※オープンベータテストに参加するには、IDとパスワードが必要です(無料)。http://www.systempro.co.jp/で取得してください。

ネットウォークライアントソフト
①付録CD-ROMのNETWARフォルダに収録されている[NETWAR_SW.EXE]をダブルクリックしてください。
※NETWARフォルダ内にある正式版へのアップデートフォルダの中にあるファイルは、正式登録ユーザー(有料)が使用するNETWAR正式版へアップグレードするためのものです。[NETWAR正式版README.TXT]を参照の上、アップグレードを希望する方は利用してください。
※デモをプレイするにはIDとパスワードが必要です(無料)。メインメニューから「アカウント新規作成」を選択して、ジャンプ先のホームページで取得してください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODNSIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

PAW ザ・セカンドワールド
①付録CD-ROMのPAW2フォルダに収録されている[PAW2B2SETUPXJ.EXE]をダブルクリックしてください。
②http://www.so-net.ne.jp/paw/index-j.htmlにてユーザー登録(無料)を行い、IDとパスワードを取得してからログインしてください。

PRO PILOT '99
①付録CD-ROMのPRO PILOT99フォルダに収録されている[PP99DEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダの中のPP99DEMOフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。
※インストールタイプはTYPICALかCOMPLETEを選択してください。
※起動前に付録CD-ROMのPRO PILOT99フォルダに収録されている[README.TXT]をご覧ください。

REDLINE
①付録CD-ROMのREDLINEフォルダに収録されている[REDLINE MULTI.EXE](マルチプレイ専用)、もしくは[REDLINESINGLE.EXE](シングルプレイ専用)をダブルクリックしてください。
※p.096、097の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D
①付録CD-ROMのROGUE SQUADRONフォルダに収録されている[ROGUEDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
※このデモをプレイするためには、DirectX6がインストールされている必要があります。また、3Dアクセラレーターが必須です。

SHOCKFORCE
①付録CD-ROMのSHOCKFORCEフォルダに収録されている[SFBETA.EXE]をダブルクリックしてください。
②付録CD-ROMのSHOCKFORCEフォルダに収録されている[LZFULL.EXE]をダブルクリックしてください。
③iLZを起動して、そこからSHOCKFORCEをスタートしてください。

THIEF:THE DARK PROJECT
①付録CD-ROMのTHIEFフォルダに収録されている[README.WRI]を参照の上、インストール・実行してください。

TUROK 2:SEEDS OF EVIL
①付録CD-ROMのTUROK 2 SEEDS OF EVILフォルダに収録されている[TUROK2DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
※このデモをプレイするためには、DirectX6.1がインストールされている必要があります。

WINZIP
①付録CD-ROMのWINZIPフォルダに収録されている[WZ70J.EXE]をダブルクリックしてください。
※このプログラムは、ZIP形式で圧縮されたファイルを解凍するために必要です。ZIPファイルを解凍するツールをお持ちでない方はインストールしておいてください。

電車でGO! 2 高速編
①付録CD-ROMの電車でGO! 2フォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。
※操作方法については、付録CD-ROMの電車でGO! 2フォルダに収録されている[操作方法.TXT]をご覧ください。

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

3月号の「1999年版ネットワークゲーム用PC構築ガイド」は、私たちがいちばん不安に思っていることが掲載されていました。やはり、パーツの買い時は、ゲーマーにとって重要で、安く手に入れることが何よりの楽しみです。その点、今回の特集では、買い替え時期、対処方法が詳しく説明してあるため、とても参考になりました。（東京都・佐藤雅美）

個人的な意見ですが、3月現在でゲームに最適なCPUはCeleron 400MHzかK6-2 400MHzだと思います。2万円以下という低価格で買える上に、性能についても申し分ない。PentiumIIIやK6-IIIといった最速CPUが登場しましたが、新命令対応ソフトの登場時期や価格を考えると、あせって買う必要はなさそうです。高性能のパーツを安く手に入れるのが、PCゲームライフの基本ですね。（坂之上）

「BALDUR'S GATE」を、毎日仕事から帰って寝るまで4、5時間頑張ってプレイしてます。購入して12日間でレベル7まで上げました。英語力があまりないので、辞書とにらめっこしながら楽しんでいます。（愛知県・西村将一）

通好みのシステムに、作り込まれたストーリーのBALDUR'S GATEは、個人的にもイチオシのゲームです。私も英語が相当苦手（中高大とずっと平均以下）なのですが、それが気にならないほど、すっかりはまり込んでしまいました。人生の中でいちばん積極的に辞書を開いたのではないでしょうか。「言葉の壁を越えるには、退屈な教科書よりも1本の面白いゲーム」ですね。（ふく）

パソコンゲーム高密度攻略を読むと、英語が苦手な私でも英語版ソフトを購入したくなります。（千葉県・加藤　健）

欲しいと思ったら、即購入。身銭を切ったらそのゲームを遊び尽くす。なんとかなります、多分。ムービーシーンで聞き取れなかった英会話があると、私は悔しいので何度もやり直していますが、たいていくだらないことを言っています。ゲームに関係ないことを喋っているはずだと聞き流すのもいいかもしれません。クリアできなかったらごめんなさい。（長尾）

フライトシミュレーターを扱っている雑誌はまだまだ少ないので、毎号とても楽しみです。（神奈川県・森　陽介）

フライトシミュレーターの情報を集中強化した4月号の出来はいかがでしたか？　「フライ！」「Su-27 FLANKER 2.0」といった注目タイトルが今後リリースされてきますし、Play Onlineでは引き続きフライトシミュレーターも積極的に取り上げていく予定です。本誌の担当ライター陣もプレイしたくてウズウズしているこれらのタイトルに、まず期待したいですね。（ヤナギ）

ファーストインビテーション、とっても良かったです。私もブラックオニキスで人生を変えられました。以前は東京に住んでいたので、よく渋谷のパソコンショップにおこずかいを持って行っていました。とても懐かしいです。（愛知県・佐々木大輔）

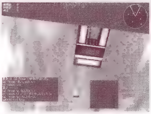
私の場合、ソフトを頻繁に買えるほどおこずかいもなかったので、店頭で眺めたり、友達の家で遊ばせてもらったりしました。懐かしいゲームの話って、話し始めるとなかなか終わりません。読者の皆さんのエピソードも教えてくださいね。（ま）

毎月の最新ネットワークゲーム情報、素晴らしいです。Play Onlineの記事をきっかけに購入したソフトが何本もありますが、マルチプレイにおいて、どうしても英語を使わないといけない場面が多々あります。そんなとき、「ネットワークゲーマーのための英会話」が非常に参考になります。学校の英語の授業すら、ゲームのためならと考えたら、苦ではなくなりました。ありがとうPlay Online!（秋田県・山田大介）

学校の勉強が実生活に役立つかどうかは意見の分かれるところですが、英語の知識はインターネットが広く普及した現在、すごーく役立ちます。ネットワークゲームで英語を使うことに抵抗が無くなってくれば、自然に英語力は上達していきます。そのためにも、「ネットワークゲーマーのための英会話」で紹介された表現をどんどん活用して、ビシバシ使いこなしちゃいましょう。（K児）

神業伝授共同組合

「タナラス」では、戦車がオブジェクトに埋まってしまうという現象がまれに起こるが、それを意図的に起こす方法がある。やり方は、01戦場にて軽戦車に乗り、垂直上昇装置×2、加給加速装置、火砲、焼夷弾を装備。マップ中央の建物の脇にある道路を滑走路代わりにして、端から加速装置を使い、上昇装置で離陸する。後ろ向きに焼夷弾を2発撃ち、さらに加速して空中の通路の側面に戦車の先を当てると、あっけなく戦車が通路にめり込んでしまうのだ。でも、何の役にも立たない知識だなぁ……。（東京都・ステルス常備）



見事に突き刺さってますね。戦車の限界を超えたスピードがなせる技なのでしょうか。ところで、彼がこの後、無事に抜け出せたのかどうかが心配です

本誌で取り上げたゲームに関して、あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

自慢ショット

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中であなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーのご返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。Play Online SQUAREでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

新コーナーへの投稿大募集

Play Online では新しい読者コーナー企画への投稿を募集しています。どんどん紹介していきますので、たくさんのご応募をお待ちしています。

●Reader's Review
読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイした感想や批評と満足度（%）を、200字程度にまとめてお送りください。

●Player's Suggestion
ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？　ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メール（playonline@axela.co.jp）で、お願いいたします。

〒153-0042
東京都目黒区青葉台
3-1-12
株式会社アクセラ
Play Online編集部
○○○○係

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、Play Online特製グッズを差し上げます。

10分で覚えられる ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原有香

ネットワークRPGファンの注目の的となっている「EVERQUEST」。従来のネットワークRPGとはまた違った楽しみを与えてくれるタイトルとして、世界中のプレイヤーが期待している。今回は、このEVERQUESTの世界でのトレードに役立つ英会話を紹介していこう。

第12回 トレードをするには <EVERQUEST編 VOL.2>

「EVERQUEST」(以下、EQ)編第2回のテーマはずばり、「トレード」。「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)などでも、よくコミュニケーションの一部として、また切実な理由によって行われてきたトレードだが、同じネットワークRPGであるEQでも当然その活躍の場は大きい。

EQの特徴としてはさまざまなものが挙げられるが、その一つにUOとは大きく異なる経済観念がある。金銭が非常に貴重なのだ。貨幣は価値の低いものからCOPPER(銅貨)、SILVER(銀貨)、GOLD(金貨)、PLATINUM(プラチナ貨)の4種類が存在し、10 COPPERが1 SILVERといった具合に、10枚単位でより価値の高い貨幣1枚に換算されるようになっている。コウモリ1匹を倒して、その毛皮を売って得られる金は数COPPER。しかし、戦士のあこがれ「プレートメイル」は、はるかかなたのPLATINUM単位の代物なのだ。まさに高根の花。プレイヤーはこつこつと小金をためて、ちびちびと使っていくことになるだろう。現実の暮らしに似た感じがしないでもない。

強くて財力もあるプレイヤーが少ない序盤では、自然とほかのプレイヤーキャラクター(以下、PC)を頼りたくなる、あるいは頼らざるを得なくなる局面が多く生ずるだろう。ひととおりのことはどのPCもできるのだが、いざ戦闘や魔法となると、EQにおいてはキャラクターの個性が種族・職業ごとにはっきりしているために、得手／不得手がかなりはっきりしてくる。ほかのPCに頼る方法の一つが、前回紹介した「パーティーの仲間探し」であり、もう一つが今回紹介する「トレード」である。

EQでのトレードは、ベータテスト時からなかなか盛んだ。UOの「yell」コマンドのように、エリア内のPC全員に叫びかける「/shout」というコマンドが存在する。PCたちはこのShoutコマンドを使用して、日夜「おれの剣と君のメイスを交換して！」だの、「街からいちばん近いダンジョンはどこか教えてくれー」などと情報交換を行っている。あまりRPGらしくはないが、PC1人1人に話しかける手間を省ける、便利なコマンドとして認識されているようだ。

●トレードに関する会話例①

Shoutコマンドを使用するのが嫌なプレイヤーは、会話の聞こえる範囲のPCに話し掛ける方法を取ればいいだろう。

Harry:Looking for high quality wolf pelt!
ハリー：質のいいオオカミの毛皮を探してます！
MinionX:I have,what will you give me?
ミニオンX：おれ持ってるぜ、何くれる？
Harry:You have it? Wow =) **I'll pay** you
ハリー：君持ってるの？　わーい (^^) お金を払うよ
MinionX:Money? Good,but how much?
ミニオンX：お金？　いいね、でもいくらだい？
Harry:**How about** 5 gold? I really need it
ハリー：5ゴールドでどう？　ほんとに欲しいんだよ
MinionX:Really? **Deal**! Here
ミニオンX：マジ？　その話乗った！　ほら、これだよ
Harry:Thanks =) yeah,I can made leather armour
ハリー：ありがとう(^^) やったぁ、これで皮よろいが作れるよ
MinionX:Thanks for nice trade.If I get more,I'll tell you
ミニオンX：いい取引ありがとうな。もっと手に入れたら連絡するぜ
Harry:Yes, please do so! Thanks again
ハリー：うん、ぜひそうしてくれよ！　ほんとにありがとう

●トレードに関する会話例②

Minna:**Trade with me** please,anything useful is Okay
ミナ：私とトレードしてください、使えるものならなんでもいいわ
George:Hey,do you want this rusty longsword? I have another
ジョージ：やぁ、このさびたロングソード欲しいかい？　おれは別なのあるからさ
Minna:Sure! And,what do you want? I have fishing pole,round shield and some gold
ミナ：もちろんよ！　で、あなたは何が欲しい？　私は釣ざおとラウンドシールド、それから少し金貨を持ってるわ
George:what? Round shield! Damn,**I want** it! but why don't you use it?
ジョージ：何？　ラウンドシールドだって！　すげぇ、おれそれがいいよ！　でも何だって君はそれ使わないんだい？
Minna:Easy——I have another shield
ミナ：簡単よ——私、別なの持ってるもの
George:Ahhhh,ok.Then I'll give you a sword,and you give me a shield.Right?
ジョージ：あああ、そうか。じゃあ、おれは君に剣をやる、君は俺に盾をくれる。いいかい？

メモ：「right？」は「これで正しいですか？」と相手に確認を取るときに用いられる。もちろん「Okay？」でも事足りるのだが、okayの連呼に飽きたら使ってみよう。

●トレードに関する単語集

上記の二つの会話例と、下の表の言い回しを組み合わせれば、たいがいのトレードはできるだろう。

Trade with me	私とトレードしてください	Trade me だと「おれを交換してくれ」になってしまう
I want(アイテム名)	私は〜が欲しいんです	欲しいものをはっきり告げるのがトレードの第一歩。金が欲しいなら「I want money」だ
I'll pay(for)	(〜に)お金を払いますよ	交換するアイテムが無い場合は、当然だが現金買い取りになる
(アイテム名)for sale **(アイテム名)for 2 sliver**	〜を売りに出します 〜を2シルバーで売ります	現金売買もトレードの一種。金額をはっきり提示したほうがうまく行く
How about(アイテム名または金額)	〜ではどうですか？	商談開始だ。「これと交換しませんか？」とか「30ゴールドでどうですか？」というときに使う
Anything else?	何かほかのはないの？	別なアイテムをせびるときにも、「もっとトレードする？」というときにも使える。便利だ
Deal	商談成立、よし買った、それで取引しましょう	たった一つの単語だが、これがトレード成立の合言葉だ。会話例参照
Discount please	まけてください	現金が足りない場合や、出費をけちりたい場合に使おう
I can't afford	とても余裕がない(から払えない)よ	欲しくても金が足りない、相手はまけてくれないとなると、こう言うしかない

Play Online 5
MAY No.012

発行人：小島文隆
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社アクセラ　編集局Play Online編集部
〒153-0042　東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03(3464)8260（大代表）
電話03(3464)8258（編集部）　FAX 03(3464)8259
電話03(3464)8285（販売部）
電話03(3464)8275（広告部）
発行日：1999年5月1日（毎月1回1日発行）
1998年9月30日第三種郵便物認可

編集長：辻　英之

デスク：長尾真樹

編集：坂之上延隆／柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／福士貴光

アートディレクター：佐伯　誠

アメリカ駐在：Kaito Okutani

表紙イラスト：横山　宏

イラスト：S.Kohei

DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア
パワーハウス／登勢子

写真：吉田　武／大澤　誠／神田喜和

印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright©1999 AXELA Corporation

Play Online 6月号予告（4月24日発売）

特集1　最新マルチプレイ対応ゲーム高密度攻略

マルチプレイを重視した3Dシューティング「UNREAL TORNAMENT」、MS Flight Simulatorの開発スタッフが作り上げた超リアリズム志向のフライトシム「フライ！」など、話題作の攻略情報が早くも登場。

特集2　まだまだ進化するスピードと画質 2D／3Dコンボカード春の陣

32ビットカラーサポート、さらなる3Dの高速化など、ビデオカードの進化はとどまるところを知らない。この特集では、Voodoo3、TNT2、Savage4を始め、1999年に登場する3Dゲームを快適にプレイ可能な2D／3Dコンボカードを徹底的にテストする。ベストチョイスが見つかる必読情報満載

編集後記

■観光地にある遊戯施設や土産物屋には、目に見えないオーラがある。私の体験で言えば、動物嫌いにもかかわらず、においのきついオットセイショーを見物するために水族園へ金を払って入園したり、花粉症にもかかわらず花の鉢植えを物色したりしたことがある。たとえ、家の近所に無料で解放されていても、これらの施設に寄り付くことはないのにだ。この現象は年に何回か起こり、そのたびになぜそうなるのかを考えるのだが、答えが出ない。ちなみに、今は伊香保温泉の「竹久夢二記念館」フェロモンに魅了されつつある。Why なぜに？　（with t）

■最近はSF小説ばかり読んでいる。ハズレ作品を読みたくないので、ネビュラ賞やヒューゴー賞を受賞した古い小説から選んで購入しているが、中でもブライアン・W・オールディスの『地球の長い午後』が秀逸だった。植物が支配する、変わり果てた未来の地球が舞台となっているのだが、陳腐になりがちな虚構の世界が生き生きと表現され、凡人では考え付かないようなアイデアが用意されている。ゲームの世界にも、異星人が地球を侵略……とかいう、何かの焼き直し作品ではなく、プレイヤーの度肝を抜くアイデアのSF大作が登場してほしい。　（長尾）

■2月は不運なことが続いた。自腹を切って購入したPentiumIII 500MHzが初期不良品で、動作検証に使ったマザーボードが煙を吹いて故障。評価用にライターへ送付したVoodoo2カードが、輸送中に衝撃を受けて故障。自宅で使っていた64MBのSDRAMが、なぜか故障。会社で2GBのハードディスクを交換しようとしたところ、電源ピンが外れて故障。購入時の価格で見積もって、総額18万円の損失。もう、この辺で勘弁してくれー。　（坂之上）

■自宅近くの私鉄駅周辺で、今まで多くのタレントを見かけた。主なラインアップは、シーナと鮎川誠のツーショット、携帯電話で話すラサール石井、赤いコートを羽織った黒田福美、AV界のパワーアスリート、チョコボール向井といったところか。最近のヒット作は某テレビ局のOアナで、写真週刊誌に掲載されたM内野手と車中でデートする現場を、仕事帰りに目撃した。それにしても、あの寒風吹きすさぶ中、シャッターチャンスのために路上で身を潜めるカメラマンがいたとは……、いやはや。　（ヤナギ）

■自宅からそう遠くない所に、「メーヤウ」という、タイ風のカレー屋があります。量的にも、値段的にも満足でき、刺激的な味が楽しめる店です。初めて行く人は、決してチキンカレーを注文してはいけません。その強烈な辛さは、たとえいったん和らいでも、あなたを翌日のトイレで再び苦しめることでしょう。けれど、常連たちにとっては、その辛さが中毒になりそうな魅力なのです。最近、広い場所に移転してメニューも増えたそうなので、久々に食べに行きたいのですが、その店、日曜は休業なのでした。　（ま）

■人の好みには、確実な根拠があるのだろうか？　その根拠をしっかりと説明できるものもあるが、「なんとなく好き」としか言いようのないものもある。自分の意識を深く突き詰めていけば、理由らしきものが明らかになってくるのかもしれない。しかし、その根拠にはどこか違和感を感じたりするし、自分の思いが薄っぺらく感じられたりもする。「理由なんかどうでもいいじゃないか！」と言いたいところだが、他人には聞きたくなってしまう。「これのどこがいいの？」なんて。　（K児）

■「レベナント」日本語版の吹き替えに参加したのは何を隠そう私だ。ゲームの声は普段聞き流しているだけに、適当にしゃべっていればいいだろうと、気軽にやってみたのだが、やってみると結構難しい。キューのランプと、時計、ヘッドホンから聞こえる外人の元のせりふに合わせて同じ長さでしゃべるのだ。この外人も妙にテンションが高くて、つられてしまう。結局、3行のせりふのために10回近くかかってしまった。関係者の皆さま、お付き合いいただいてありがとうございました。　（ふく）

■Play OnlineはフルDTPでレイアウト、データ入稿を行っているが、凝り凝りのデザインをしていると毎号レイアウトデータが4GB以上になる。この量をさばくためにサーバー上にデータを置き、Mac5台で処理している。しかし、この5台を使っているのは私だけ。マシンさえあれば1人でも雑誌1冊作れてしまうのだ。そのうちマシン1台ですべて処理できる時代も来るだろうが、もはやそれはDTPではなく、PP(Personal Publishing)と呼ばれるものだろう。　（佐伯）

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲーマーのための掲示板も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL http://www.play-online.com/

広告索引／広告企業URL

表4	クリエイティブメディア	www.ctlsg.creaf.com/jp/
表2見開き	日本テレコムODN	www.odn.ne.jp/
表3	ツクダシナジー	
p.002,003	アートディンク	www.artdink.co.jp/
p.006	アイジーエス	home.igs.co.jp/games/
p.007,009	マイクロソフト	www.asia.microsoft.com/japan/games/
p.008	エムスリイエンタテインメント	www.zoo.co.jp
p.010	サイバーフロント	www.cyberfront.co.jp
p.011	メディアクエスト	www.mediaquest.co.jp
p.012,013	ソフマップ	www.sofmap.co.jp/
p.014	NEC	ccsd.biglobe.ne.jp/comstarz/
p.015	MTCI	www.mtci.ne.jp/netWAR/
p.098〜101	富士通	www.gamepark.ne.jp/
p.145	レーザー5	www.laser5.com
p.146〜149	ツートップ	www.twotop.co.jp
p.150,151	ブレス	www.bless.co.jp/
p.152	OVERTOP	www.messe-sanoh.co.jp/

CD-ROM Shop LASER 5

TEL 03-5296-0670
FAX 03-5296-0671

営業時間	平　日	11:00~20:00
	土　曜	10:00~20:00
	日曜・祝日	10:00~19:00

年中無休

インターネットオンラインショップ
http:// www.laser5.com

CD-ROM Shop
LASER 5

取扱商品一覧と、オンラインショッピングは、インターネットホームページ掲載のこちらで。

http://www.laser5.com

- 輸入ゲームソフトを中心に常時300点以上の品揃え
- アメリカ直輸入の新作ソフトが毎週入荷
- 海外産ならではのユニークな子供向けエデュテイメントソフトや、ホームエンターテインメント、多彩なジャンルのリファレンスソフトも充実

Debian GNU/Linux 2.0r2
日本語　レーザー5出版局
Debian GNU/Linux日本語パッケージ最新版。Offical Debian JP2.0 i386 3CD Set、ドキュメントCDと、商用製品体験版CDも収録。
UNIX ¥4,000

HALF-LIFE
日マ付　ソース
優れた演出とストーリー展開により、対戦だけでなくシングルプレイの評価も高い、3Dアクション最新作。レベルエディタ付き。
WIN95/98 ¥6,400

QUAKE II:GUROUND ZERO
日マ付　アクティビジョン・ジャパン
3Dシューティングの定番『QUAKE II』用追加ミッション集第二弾。懐かしのチェーンソー等の追加ウエポン、モンスターが盛り沢山。14のシングル用レベル、10のデスマッチレベルを収録。
WIN95 ¥5,100

BIOHAZARD 2
日本語　カプコン
コンシューマで大ヒットを記録したホラーアクションがPCに登場。PCならではの精細な画像で、ゾンビたちのグロテスクさに磨きがかかっている。
WIN95/98 ¥4,800

THIEF THE DARK PROJECT
日マ付　アイドス・インタラクティブ
泥棒をモチーフにした一風変わった3Dアクション。従来のQUAKE系ゲームでは味わえなかった、隠密行動のスリルと興奮が存分に味わえる。
WIN95/98 ¥6,300

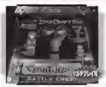
TOMB RAIDER III
日本語　ツクダシナジー
全世界で900万本もの空前の大ヒットを記録した3Dアクションアドベンチャー最新作。より洗練されたグラフィックとアクションがプレイヤーを魅了する。
WIN95/98 ¥6,300

FUTURE COP L.A.P.D.
輸入品　ELECTRONIC ARTS
近未来のロサンゼルスを舞台にしたロボットアクション。ロサンゼルス市警の変形可能なロボットを巧みに操り、市民たちを悪の手から守れ！
WIN95/98 ¥4,800

DELTA FORCE
日マ付　マイクロマウス
アメリカの特殊歩兵舞台を題材にしたリアルシミュレーション。世界の紛争地域や、実在する兵器を多数網羅し、臨場感抜群。
WIN95/98 ¥8,300

LIFESTORM II
日本語　日本システムサプライ
本格的和製ネットワークRPGとして話題をさらった『LIFESTORM』がオンライン専用になってパワーアップ。自分自身の手で物語を作り上げるネットワークRPGの楽しさを日本語で味わえる。
WIN95/98 ¥6,600

MYTH II SOUL BLIGHTER
輸入品　ゲート
好評を博したリアルタイムストラテジー『MYTH』の続編。より洗練された3Dグラフィックが見どころ。対戦専用レベルも多数収録されている他、レベルエディタも付属。
WIN95/98 ¥7,800



FSTARCRAFT BATTLE CHEST
輸入品　BLIZZARD
超人気リアルタイムストラテジー『STARCRAFT』ゲーム本体と拡張パック『BROOD WAR』、さらにゲームガイドまでセットになったお買い得商品
WIN95/98 ¥8,800

CAESAR III
日本語　イマジニア
古代ローマを舞台とした都市開発シミュレーションシリーズ最新作。歴史に名を残す大帝国を築くか、人知れず消えてゆくか、君の腕が試される。
WIN95/98 ¥6,800

ULTIMATE WIZARDRY ARCHIVES
輸入品　Interplay
RPGの大御所、『WIZARDRY』シリーズの、初代から7作目の『Crusaders Of The Dark Savant』をセットにしたお買い得パック。
WIN95/98 ¥4,800

BALDUR'S GATE
日マ付　セガ・エンタープライゼス
TRPG『AD&D』の壮大な世界観と自由度をPC上に見事に再現した、超大作RPGが満を持して登場！日本語版へのアップグレードサービス付き。
WIN95/98 ¥7,800

VIPER RACING
日マ付　P&A
クライスラーの最高級スポーツカー、Dodge Viperをフィーチャーしたカーシミュレーション。Viperの美しい外観やコクピットインテリア、エンジン音に至るまでリアルに再現。
WIN95/98 ¥4,800

NASCAR RACING 1999EDITION
輸入品　SIERRA
老舗レーシングゲームシリーズの最新版。もちろんNASCARの最新データを網羅。11の新コースを収録。
WIN95/98 ¥5,800

FALCON 4.0
日マ付　メディアクエスト
フライトシムの歴史に名を残す名作『FALCON 3.0』の続編。世界最強の多目的戦闘機、F 16Cに搭乗し、朝鮮半島に出撃せよ。
WIN95/98 ¥7,800

FIFA 99
輸入品　ELECTROBIC ARTS
大人気サッカーゲームシリーズ最新作。世界12リーグから250ものクラブチームを網羅。グラフィック、操作系などもより洗練されている。
WIN95/98 ¥6,300

CD-ROM Shop LASER 5

営業時間
平日11:00～20:00・土曜10:00～20:00
日、祝祭日10:00～19:00（年中無休）
千代田区外神田2-1-13　細野ビル1F
TEL 03(5296)0670　FAX 03(5296)0671

全国通信販売 !!

☆ご注文の際は、ＴＥＬ、又はＦＡＸにてお申し込みください。
在庫が無い商品は、ご注文が受けられない場合がございますのでご了承ください
☆お支払いは代金引換、又はクレジットカードがご利用頂けます。
代引　商品到着時に宅急便の方へ代金をお支払いください。
カード：以下のクレジットカードがご利用頂けます。
☆送料はご注文一回につき８００円、代引の場合は手数料４００円が加算されます。（商品合計３万円以上で送料サービス致します。）
☆表示価格には、別途消費税が加算されます。
☆インターネットオンラインショップでもご注文頂きます。
最新商品をいち早く取り揃えておりますので、お気軽にご利用ください

FREEWAY DESIGN

TWO TOP

FULL CUSTOM MADE

ViP GXN-FS500

定番Intel®の一番人気CPUを搭載
Xeon™プロセッサも搭載可能。

New

※モニターは別売です。

ViP GXN-FS500

- ●Intel® 440GX AGPset搭載 完全オリジナルマザーボード FREEWAY FW-6400GXR/150/ws搭載
- ■ Intel®Pentium®IIIプロセッサ 500MHz 512KBキャッシュ内蔵S.S.E.搭載
- ■ SD-RAM 128MB PC100規格メモリCL-2
- ■ DIMMスロット4本　最大メモリ容量 2GB
- ■ HDD 13GB UltraATA対応
- ■ 3 5"2modeFDD
- ■ MAX40倍速 ATAPI UltraATA対応　CD-ROM
- ■ VIDEO DIAMOND ViperV550 AGP 16MB nVIDIA RIVA TNTchip搭載ビデオカード(OEM)
- ■ Creative SoundBlaster PCI128™ Sound Card(OEM)
- ■ ViP純正ステレオアンプ内蔵スピーカー
- ■ 109日本語Windows®対応キーボード
- ■ Microsoft®Intelli Mouse PS/2
- ■ ViP ATX ミドルタワーケース
- ■ サイズW195×D501.5×H454mm
- ■ 拡張スロット 1AGP/6PCI 1パラレル/2シリアル/2USB
- ■ Microsoft®Windows®98日本語版
- ■ 日本語ViPマニュアル付属
- ■ 1年間無償保証(3年保証オプションあり)

商品番号 M3154 TOPプライス **¥235,000**

Intel®Celeron™プロセッサ 433MHzPPGA CPUモデル **¥167,000**

ViP GXN-ST500

- ●Intel® 440GX AGPset搭載 完全オリジナルマザーボード FREEWAY FW-6400GXR/150/ws搭載
- ■ Intel®Pentium®IIIプロセッサ 500MHz 512KBキャッシュ内蔵S.S.E.搭載
- ■ SD-RAM 128MB PC100規格メモリCL-2
- ■ DIMMスロット4本　最大メモリ容量 2GB
- ■ HDD 8.4GB UltraATA対応
- ■ 3.5"2modeFDD
- ■ MAX40倍速 ATAPI UltraATA対応　CD-ROM
- ■ VIDEO DIAMOND Monster Fusion AGP 16MB 3Dfx™VooDoo Banshee™chip搭載ビデオカード(OEM)
- ■ 109日本語Windows®対応キーボード
- ■ Microsoft®Intelli Mouse PS/2
- ■ ViP ATX ミドルタワーケース
- ■ サイズW195×D501.5×H454mm
- ■ 拡張スロット 1AGP/6PCI 1パラレル/2シリアル/2USB
- ■ Microsoft®Windows®98日本語版
- ■ 日本語ViPマニュアル付属
- ■ 1年間無償保証(3年保証オプションあり)

商品番号 M3136 TOPプライス **¥215,000**

Intel®Celeron™プロセッサ 433MHzPPGA CPUモデル **¥147,000**

ViP MVPN-FS400

親和性の高い構成でさらに高速
コストパフォーマンス抜群。

New

※モニターは別売です。

ViP MVPN-FS400

- ●VIA Apollo MVP3 Chipset搭載 完全オリジナルマザーボード FREEWAY FW-TI5VGF搭載 2MB キャッシュ
- ■ AMD K6-IIIプロセッサ 400MHz with 3DNow!テクノロジ
- ■ SD-RAM 128MB PC100規格メモリCL-2
- ■ DIMMスロット3本　最大メモリ容量 384MB
- ■ HDD 13GB UltraATA 対応
- ■ 3.5"2modeFDD
- ■ MAX40倍速 ATAPI UltraATA 対応　CD-ROM
- ■ VIDEO DIAMOND ViperV550 AGP 16MB nVIDIA RIVA TNTchip搭載ビデオカード(OEM)
- ■ Creative SoundBlaster PCI128™Sound Card(OEM)
- ■ ViP純正ステレオアンプ内蔵スピーカー
- ■ 109日本語Windows®対応キーボード
- ■ Microsoft®Intelli Mouse PS/2
- ■ ViP ATX ミドルタワーケース
- ■ サイズW195×D501.5×H454mm
- ■ 拡張スロット 1AGP/6PCI 1パラレル/2シリアル/2USB
- ■ Microsoft®Windows®98日本語版
- ■ 日本語ViPマニュアル付属
- ■ 1年間無償保証(3年保証オプションあり)

商品番号 M3157 TOPプライス **¥165,000**

AMD K6-2プロセッサ 450MHzCPUモデル **¥153,000**

ViP MVPN-ST400

- ●VIA Apollo MVP3 Chipset搭載 完全オリジナルマザーボード FREEWAY FW-TI5VGF搭載 2MB キャッシュ
- ■ AMD K6-IIIプロセッサ 400MHz with 3DNow!テクノロジ
- ■ SD-RAM 64MB PC100規格メモリCL-2
- ■ DIMMスロット3本　最大メモリ容量 384MB
- ■ HDD 8.4GB UltraATA 対応
- ■ 3.5"2modeFDD
- ■ MAX40倍速 ATAPI UltraATA 対応　CD-ROM
- ■ VIDEO Matrox MillenniumG200 AGP SGRAM 8MB(OEM)
- ■ 109日本語Windows®対応キーボード
- ■ Microsoft®Intelli Mouse PS/2
- ■ ViP ATX ミドルタワーケース
- ■ サイズW195×D501.5×H454mm
- ■ 拡張スロット 1AGP/6PCI 1パラレル/2シリアル/2USB
- ■ Microsoft®Windows®98日本語版
- ■ 日本語ViPマニュアル付属
- ■ 1年間無償保証(3年保証オプションあり)

商品番号 M3158 TOPプライス **¥133,000**

AMD K6-2プロセッサ 450MHzCPUモデル **¥121,000**

ViP Micro Tower Type

コンパクトなボディーにハイエンドパワーを凝縮!
このサイズで空き5インチベイを実現。
内部へのアクセスも容易な
新型オリジナルデザインケース。

※モニターは別売です。

ViP BXM-FS500

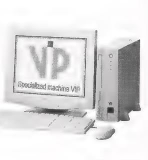
- ● Intel®440BX AGPset搭載 ASUS P2B-M MicroATXマザーボード
- ■ Intel®Pentium®IIIプロセッサ500MHz 512KBキャッシュ内蔵 S.S.E.搭載
- ■ SD-RAM 128MB PC100規格メモリ CL-2
- ■ DIMMスロット 3本　最大メモリ容量768MB
- ■ HDD 13GB UltraATA対応
- ■ 3.5"2modeFDD
- ■ MAX24倍速 ATAPI　SlimCD-ROM
- ■ VIDEO DIAMOND ViperV550 AGP 16MB nVIDIA RIVA TNTchip搭載ビデオカード(OEM)
- ■ ESS Solo-1 PCI Sound Onboard
- ■ ViP純正ステレオアンプ内蔵スピーカー
- ■ 109日本語Windows®対応キーボード
- ■ Microsoft®Intelli Mouse PS/2
- ■ ViP MicroATX ミニタワーケース
- ■ サイズW190mm×D310×H315mm
- ■ 拡張スロット 1AGP/3PCI/1ISA 1パラレル/2シリアル/2USB
- ■ Microsoft®Windows®98日本語版
- ■ 日本語ViPマニュアル付属
- ■ 1年間無償保証(3年保証オプションあり)

商品番号 M3160 TOPプライス **¥225,000**

Intel®Pentium IIIプロセッサ 450MHzCPUモデル **¥200,000**

ViP Slim Case Type

システムスペックやPCケースも大きく進化。
設置場所を選ばないスマートな新型オリジナル
デザインケース。MicroNLXマザーボード採用で
クラス最高峰の将来性。



※モニターは別売です。

ViP BXS-FS500

- ● Intel®440BX AGPset搭載MicroNLX マザーボード
- ■ Intel®Pentium®IIIプロセッサ500MHz 512KBキャッシュ内蔵 S.S.E.搭載
- ■ SD-RAM 128MB PC100規格メモリCL-2
- ■ DIMMスロット2本　最大メモリ容量512MB
- ■ HDD 13GB UltraATA対応
- ■ 3 5"2modeFDD
- ■ MAX24倍速 ATAPI　Slim CD-ROM
- ■ VIDEO ATI RagePro AGP 4MB Onboard
- ■ 10/100Base-TX対応PCI Ethernet Card Onboard
- ■ YAMAHA YMF740 PCI Sound Onboard
- ■ ViP純正ステレオアンプ内蔵スピーカー
- ■ 109日本語Windows®対応キーボード
- ■ Microsoft®Intelli Mouse PS/2
- ■ ViP MicroNLX ブック型スリムケース
- ■ サイズW89.2×D370×H286.1mm
- ■ 拡張スロット 2PCI/1ISA 1パラレル/2シリアル/2USB
- ■ Microsoft®Windows®98日本語版
- ■ 日本語ViPマニュアル付属
- ■ 1年間無償保証(3年保証オプションあり)

商品番号 M3163 TOPプライス **¥225,000**

Intel®Pentium IIプロセッサ 450MHzCPUモデル **¥198,000**

ViP モニター・セレクト

その他各メーカーのお取扱いもございます

iiyama A701G	三菱 RD-17GIII	三菱 RD-T141X	SONY GDM-F400	DATA VIEW FW-151	SONY CPD-17GS2
17"ダイヤモンドトロン管 0.25mm AGピッチ 1600×1200ドット FH27～96KHz	17"ダイヤモンドトロン管 0 25mm AGピッチ 1600×1200ドット FH30～95KHz	14"TFTカラー液晶 0.278mm 画素ピッチ 1024×768ドット FH24.8～60 2KHz	19"トリニトロン管 マルチスキャンディスプレイ 0.22mm AGピッチ 1600×1200ドット FH30～107KHz	15.1"TFTカラー液晶 0.3mm 画素ピッチ 1024×768ドット FH31.4～53 9KHz	17"トリニトロン管 マルチスキャンディスプレイ 0.25mm AGピッチ 1280×1024ドット FH30～85KHz
¥48,800	¥59,800	TOPプライス	¥138,000	¥96,800	¥54,800

大量導入歓迎!(企業・学校・諸官庁など)是非一度ご相談ください。ViP法人ダイヤル/03-5244-7705

※Intel Insideロゴ及びPentium、MMXおよびCeleronは、Intel Corporationの商標または登録商標です。※BURSTは日本モトローラ(株)の登録商標です。※価格は為替の変動により予告なく改正される場合があります。
※Windows、WindowsNTは、米国マイクロソフト社の米国およびその他の国における登録商標です。その他の社名および製品名は各社の商標または登録商標です。※ご注文の際は、価格納期等について、店頭又は、お電話にてご確認下さい。

Specialized machine

お問い合わせお申し込みダイヤル
03-3255-1966
FAX:03-3255-1967
http://www.twotop.co.jp

CPU(Intel・AMD・Cyrix・IDT)

Intel®Pentium®Ⅲプロセッサ
Streaming SIMD Extensions搭載
512KB L2キャッシュ Slot1 CPU

500MHz	リテール BOX FAN付	¥87,800
450MHz	リテール BOX FAN付	¥64,800

AMD K6-Ⅲプロセッサ
256KB L2キャッシュCPU内蔵
3DNow!搭載 Socket7

500MHz	TOPプライス
450MHz	TOPプライス
400MHz	TOPプライス

Intel®Celeron™プロセッサ

400MHz	Slot1	BOX FAN付	¥19,800
	PPGA	BOX FAN付	¥17,800
366MHz	Slot1	BOX FAN付	¥15,800
	PPGA	BOX FAN付	¥12,800
333MHz	Slot1	BOX FAN付	¥9,800
	PPGA	BOX FAN付	¥9,800
300AMHz	Slot1	BOX FAN付	¥10,800
	PPGA	BOX FAN付	¥9,800
	Slot1	バルク	¥9,480

AMD K6-2プロセッサ 3DNOW!

450MHz	バルク	TOPプライス
400MHz	バルク	¥19,800
380MHz	バルク	¥16,500
366MHz	バルク	¥15,500
350MHz	バルク	¥12,800
333MHz	バルク	¥11,800
300MHz	バルク	¥10,800
400MHz	BOX FAN付	¥17,800
350MHz	BOX FAN付	¥14,800
300MHz	BOX FAN付	¥11,800

Intel®Pentium®Ⅱプロセッサ

450MHz	BOX FAX付	¥61,800
400MHz	BOX FAN付	¥43,800
350MHz	BOX FAN付	¥24,800

IDT WinChip2プロセッサ

W2-3D EE200GSA 200MHz 3.52V	¥6,800	W2-3D EE225GSA 225MHz 3.52V	¥7,800
W2-3D EE240GSA 240MHz 3.52V	¥8,800	W2-3D FF200GSA 200MHz 3.3V	¥7,800

3DNow!搭載古いCPUとの互換性抜群FF=3.3V EE=3.52V GSA=Single Voltage

メモリモジュール

SD-RAM PC/100規格準拠
CAS Latency(CL-2) 100MHz対応

128MB	¥20,800
64MB	¥11,000

大容量PC/100メモリ
100MHz対応CL-3

64Mbitsチップ	256MB	¥59,800
128Mbitsチップ	256MB	¥94,800

ECC機能付PC/100メモリ
100MHz対応CL-2

128MB	¥24,800
64MB	¥13,800

高クロック動作保証メモリ

125MHz日立チップ搭載

CL-2	128MB	¥22,800
CL-2	64MB	¥12,500

133MHz東芝チップ搭載

CL-2	128MB	¥29,800
CL-2	64MB	¥15,800

※ご注意
メモリ単体の100MHz以上の動作は保証していますが、システムやCPUの100MHz以上の動作保証をするものではありませんので予めご了承下さい。

EDO-DRAM 60ns
大容量メモリも互換性が高い5V駆動チップ採用

128MB	¥29,800
64MB	¥15,800
32MB	¥7,980
16MB	¥4,500

FastPageDRAM 60ns

NonParity

128MB	¥31,800	32MB	¥7,980
64MB	¥15,800	16MB	¥4,500

WithParity

128MB	¥38,800	32MB	¥8,800
64MB	¥18,800	16MB	¥4,800

ハードディスクドライブ(3.5インチ内蔵型)

QUANTUM

Fireball EX
E-IDE 5,400回転
UltraATA/33対応
Cache 512KB
Ave seek 9.5ms

3.2GB	¥14,500
5.1GB	¥17,300
6.4GB	¥17,500
10.2GB	¥25,800
12.7GB	¥29,800

Fireball CR NEW!
E-IDE 5,400回転
UltraATA/66対応
Cache 512KB
Ave seek 9.5ms

4.3GB	¥16,800
6.4GB	¥19,800
8.4GB	¥23,800
12.7GB	¥32,800

Atlas III
SCSI 7,200回転
Cache 1MB
Ave seek 7.8ms

9.1GB	Ultra	¥59,800
9.1GB	U2W	¥59,800
18.2GB	Ultra	¥99,800
18.2GB	U2W	¥99,800

Viking
SCSI 7,200回転
Cache 512KB
Ave seek 7.5ms

4.5GB	UW	¥29,800
4.5GB	U2W	¥29,800
9.1GB	UW	¥49,800
9.1GB	U2W	¥49,800

SEAGATE

Medalist(KEYSTONE) E-IDE 5,400回転 UltraATA/33対応
NEW!

ST34310A	4.3GB	TOPプライス
ST38420A	8.4GB	TOPプライス
ST313030A	13.0GB	TOPプライス
ST317240A	17.2GB	TOPプライス

Cheetah SCSI 10,000回転 Cache1MB

ST34502LW	4.5GB	U2W	¥65,800
ST39102LW	9.1GB	U2W	¥79,800
ST118202LW	18.2GB	U2W	¥138,000

Cheetah NEW! SCSI 10,000回転 Cache1MB

ST39103LW	9.1GB	U2W	TOPプライス
ST318203LW	18.2GB	U2W	TOPプライス
ST136403LW	36.4GB	U2W	TOPプライス

IBM

Deskstar16GP DTTA-35シリーズ
E-IDE 5,400回転
UltraATA/33対応
Cache 512KB
Ave seek 9.5ms

6.4GB	¥18,800
8.4GB	¥19,800
10.1GB	¥22,500
16.8GB	¥39,800

Deskstar14GXP DTTA-37シリーズ
E-IDE 7,200回転
UltraATA/33対応
Cache 512KB
Ave seek 9.5ms

10.1GB	¥28,800
12.9GB	¥34,800
14.4GB	¥39,800

Ultrastar9ES DDRSシリーズ
SCSI 7,200回転
Cache 512KB
Ave seek 7.5ms

4.5GB	Ultra	¥27,800
4.5GB	UW	¥27,800
4.5GB	U2W	¥26,800
9.1GB	Ultra	¥49,800
9.1GB	UW	¥49,800
9.1GB	U2W	¥49,800

Ultrastar9LZX/18ZX DRVSシリーズ
SCSI 10,000回転
Cache 4MB
Ave seek 5.3ms

9.1GB	U2W	¥79,800
18.2GB	U2W	¥118,000

MAXTOR

Diamond Max 4320 Quasar
E-IDE 5,400回転
UltraATA/33対応
Cashe256KB(4.3~8.4GB)
512KB(10.8GB~)
Ave seek 9.0ms

4.3GB	¥15,400
6.4GB	¥17,800
8.4GB	¥20,500
10.8GB	¥24,800
13.0GB	¥29,800
15.1GB	¥37,800
17.2GB	¥39,800

WesternDigital

WD Caviar HUNTERシリーズ
E-IDE 5,400回転
UltraATA/66対応
Cashe512KB
Ave seek 9.5ms

4.3GB	¥15,800
6.4GB	¥18,800
8.4GB	¥22,800
10.1GB	TOPプライス
13.0GB	¥34,800

SCSIカード

adaptec日本語版	AHA-2940U2W	U2-SCSI	¥44,800
	AHA-2940UW	UW-SCSI	¥33,800
	AHA-2940AU	U-SCSI	¥27,800
	AHA-2930U2	U2-SCSI	TOPプライス
	AHA-2920C	Fast-SCSI	¥13,800
	AHA-2910C	Fast-SCSI	¥11,800
	AHA-3940AUWD/JA RTL KIT		¥61,800
	AHA-3940AU/JA RTL KIT		¥53,800
	AHA-3950U2/JA RTL KIT		TOPプライス
	AHA-1460A/L/H/J97EZ KIT(PCMCIAカード)		¥14,800
adaptec輸入版	AHA2940UWバルク	UW-SCSI	¥23,800
	AHA-2940Uバルク	U-SCSI	¥19,800
IOI テクノロジ	FW-IOI-4203U	U-SCSI	¥6,800
	FW-IOI-9200DUW	UW-SCSI	¥19,800
	FW-IOI-9200UWR	UW-SCSI	¥24,800
	FW-IOI-9100UW	UW-SCSI	¥11,800
	FW-IOI-4206LVD	U2-SCSI	¥19,800
RATOC	REX-PCI34	U2-SCSI	¥29,800
	REX-PCI32	UW-SCSI	¥12,800
	REX-PCI30	U-SCSI	¥8,900
MEMOREX TELEX	MSB 2930	U-SCSI	¥11,800
	MSB 2904	Fast-SCSI	¥9,580
Tekram輸入版	DC-390U2W	U2-SCSI	¥27,800
	DC-390	SCSI2	¥6,980
	DC-390F	UW-SCSI	¥11,800
	DC-390U	U-SCSI	¥9,800
	DC-310	SCSI2	¥4,980
I・O DATA	SC-U2 PCI	U2-SCSI	TOPプライス
	SC-UW PCI	UW-SCSI	¥12,400
	SC-U PCI	U-SCSI	¥7,980

RAIDカード

MYLEX	BT-950R製品版	1ch	UW-SCSI	¥19,800
	ADR250-1	1ch	U2-SCSI	¥99,800
adaptec	AAA-131SA/JA KIT	1ch	UW-SCSI	¥53,800
	AAA-133SA/JA KIT	3ch	UW-SCSI	¥91,800
ASUS	PCI-DA2100A	2ch	UW-SCSI	¥89,800

SCSIフラットケーブル

50Pin			68Pin		
1対5	140cm	¥1,580	1対2	80cm	¥1,980
1対6	160cm	¥1,980	1対1	130cm	¥3,980

マザーボード

FREEWAY FW-TI5VGF
FREEWAY DESIGN
New
製造元Taiwan Mycomp
VIA Apollo MVP3Chipset搭載
大容量L2(L3)キャッシュ2MB
外部クロック最大133MHzまで設定可能
AGP×1/PCI×マスタスロット6/ISA×0
DIMMスロット3本 最大メモリ容量384MB

¥14,800

※ご注意:出荷時のクロック設定は100MHzまでです。それ以外は保証は致しかねます。

FREEWAY FW-6400GXR/150
FREEWAY DESIGN
最新チップセットIntel®440GX AGPset搭載
外部クロック最大150MHz 10通り以上設定可能。
AGP×1/PCI×6/ISA×0
DIMMスロット4本 最大メモリ容量2GB

FW-6400GXR/150/WS
Slot1/Slot2両搭載モデル

¥32,800

※ご注意:出荷時のクロック設定は100MHzまでです。それ以外は保証は致しかねます。

ASUSTeK P2Bシリーズ

ベーシックタイプ	P2B	¥17,800
パフォーマンスタイプ	P2B-S	¥45,800
	P2B-L	¥24,800
	P2B-LS	¥49,800
プロフェショナルタイプ	P2B-D デュアルプロセッサ対応	¥39,400
	P2B-DS デュアルプロセッサ対応	¥64,800

AOpen AX6BC Type R(ATX)
440BX Pentium®Ⅱ 233~450MHz
AGPx1/PCIx5/ISAx2/DIMMx4
¥18,800

ABIT BH6(ATX)
440BX Pentium®Ⅱ 233~450MHz
AGPx1/PCIx5/ISAx2/DIMMx4
¥13,800

MYCOMP MVP3シリーズ

TI5VG+(ATX) AGPx1/PCIx5/ISAx2/PBSRAM1MB	¥12,800
AI5VG+(BabyAT) AGPx1/PCIx4/ISAx2/PBSRAM512KB	¥10,800

ASUSTeK P5Aシリーズ

P5A(ATX) AGP×1/PCI×3/ISA×2/DIMM×3	¥12,500
P5A(ATX)音源付	¥13,700
P5A-B(BabyAT) AGP×1/PCI×5/ISA×2/DIMM×3	¥11,700
P5A-B(BabyAT)音源付	¥12,500

その他のマザーボード

A-Trend	FW-ATC6240BX/133	¥13,800
GIGA-BYTE	GA-5AMMC	¥14,000
	GA-5AX	¥11,800
	GA-6BXDS	¥46,800
	GA-6BXS	TOPプライス
	GA6BXE	¥22,800
DIAMOND	Micronics C400	¥13,800
	Micronics C200	¥9,800
SOYO	SY-6BA+	¥15,800
	SY-6BB	¥15,800
EPOX	EP-51MVP3G-M	¥13,800
	EP-58MVP3C-M	¥10,800
FIC	PA-2013(2MB)	¥13,800
	VA-503+(BabyAT)	¥14,800

価格は為替の変動により、予告なく改正される場合があります。御注文の際は、店頭又はお電話にて御確認下さい。

※Intel Insideロゴ及びPentium、MMXおよびCeleronは、Intel Corporationの商標または登録商標です。※BURSTは日本モトローラ(株)の登録商標です。
※Windows、WindowsNTは、米国マイクロソフト社の米国およびその他の国における登録商標です。その他の社名および製品名は各社の商標または登録商標です

資料請求 No.147

FREEWAY DESIGN / TWO TOP

FULL CUSTOM MADE

VIDEO（グラフィックアクセレータボード）

DIAMOND

Viper V550 — nVIDIA RIVA TNT Chip搭載

AGP	16MB製品版	¥16,800
AGP	16MBバルク	¥13,800
PCI	16MB製品版	¥16,800

Monster Fusion

AGP	16MB製品版	¥14,800
PCI	16MB製品版	¥14,800

Monster 3D II 在庫限り!

PCI	12MB製品版	¥13,800

CREATIVE (CREATIVE MEDIA K.K.)

Graphics Blaster — nVIDIA RIVA TNT Chip搭載

TNT	AGP16MB	¥11,900
TNT	PCI16MB	¥11,900

3D Blaster Banshee — 3Dfx Voodoo Banshee搭載

AGP	16MB製品版	¥11,900
AGP	16MBバルク	TOPプライス
PCI	16MB製品版	¥11,900

ASUS

AGP-V3400 TNT — nVIDIA RIVA TNT Chip搭載

AGP 16MB製品版 (TV OUT機能付き)	¥21,400
AGP 16MB製品版	¥17,800
AGP-V3000ZX/8MB	¥8,200
AGP-V3000ZX/8MB/TV	¥10,800
(nVIDIA RIVA ZX/8MB Chip搭載)	
AGP-V3200/16MB	
3Dfx VooDoo Banshee搭載	¥13,200

matrox

Millennium G200 AGP 8MB

SG-RAM 日本語製品版	¥15,800
SG-RAM 英語バルク版	¥12,800
SD-RAM 英語バルク版	¥10,800

canopus

SPECTRA 3200R2 — nVIDIA RIVA TNT Chip搭載

AGP16MB	¥23,800
PCI 16MB	¥23,800

3DLabs	OXYGEN GMX	
	VRAM16MB DRAM 80MB AGP for WinNT	¥236,000
	OXYGEN PRM	
	64MB SD-RAM AGP for WinNT	¥156,000
	OXYGEN 402	
	32MB SD-RAM PCI for WinNT	¥118,000
ATI	NEW! XPERT 128 AGP ATX 16MB	
	RAGE 128GL AGP 16MB SD-RAM DVDソフト付	TOPプライス
	NEW! RAGE FURY TV-OUT NTSC AGP ATX 32MB	
	RAGE 128GL AGP 32MB SD-RAM DVDソフト付	TOPプライス
Number9	Revolution 3D IV AGP SD-RAM 16MB 2xAGP対応	TOPプライス
	Revolution 3D IV AGP SD-RAM 32MB 2xAGP対応	TOPプライス
Info Magic	MAGIC G200/8P（MillenniumG200 PCI 8MB 日本語版）	¥16,800
	MIL G200/8A（MillenniumG200 AGP 8MB 日本語版）	¥15,800
	MARVEL G200 AGP 8MB TV 日本語版	¥37,800
	MARVEL G200 PCI 8MB TV 日本語版	¥37,800

サウンドカード/USB to Audioインターフェース

CREATIVE (CREATIVE MEDIA K.K.) 日本語製品版

Sound Blaster Live! PCI-Bus内蔵 WEOK! オーディオプロセッサ マルチスピーカー Digital IC 搭載 Environmental Audio	¥26,800
Sound Blaster Live! Value PCI-Bus内蔵 Live!廉価版	¥16,800
Sound Blaster PCI128 PCI-Bus内蔵 128ボイス対応 Environmental Audio 対応 4スピーカー対応	¥7,980
Pound Blaster PCI64 PCI-Bus内蔵 64ボイス対応 Environmental Audio 対応 4スピーカー対応	¥6,800
PC Works® four Point Surrond™ セット版 FPS128/DV	¥20,800

DIAMOND

Monster Sound MX300 PCI-Bus AUREAL Vortcx 8830Chip A3D 1.0/2.0対応 日本語製品版	¥12,800
Sonic impact S90 PCI-Bus AUREAL Vortcx0020Chip A3D 1.0/2.0対応	¥6,480

YAMAHA

WAVE FORCE 192XG WF-192XG XG PCI Sound PCI-Bus YMF72 搭載 XGフォーマット対応 192音同時発音 英語版	¥11,800
WAVE FORCE 192digital WF 192D PCI Sound PCI-Bus 192XG 光デジタル出力端子搭載版 Phatステレオ3D エンハンスメント搭載 英語版	¥14,800

SBPCI/128/DVバルク	¥6,980
SBPCI/64/DVバルク	¥5,980
ENSQ PCI/Jバルク	¥3,200
ENSQ 64/DV	¥4,800
SBAWE64/V2/DV	¥9,800
SBAWE64G2/DV	¥15,800
SB16WE/DV	¥5,800
SB16Pバルク	¥4,580

ONKYO	SE-70WAVIO SoundEnginePro	¥16,800
	SE-70WAVIO バルク	¥9,480
	SE-50WAVIO SoundEngine	¥7,980
SANYO	TB-3DSI	¥4,800
CANOPUS	DA-PORT USB	¥22,500
A-TREND	ATC-6655（YMF724搭載PCI）	¥2,980
DVC	SP401（YMF724搭載PCI）	¥2,980

CD-Rドライブ

FREEWAY DESIGN FREEWAY DESIGN オリジナル CD-Rドライブキット

CDRP-48S	書4、読8	
B's Recorder Gold付属モデル		¥27,800
WinCDR Ver.4.01+Pocket CD付属モデル		¥28,800
CDRS-48S/WC4	書4、読8	
WinCDR Ver.4.01+Pocket CD付属モデル		¥32,800
CDRM-48AT/BG	書4、読8	
Easy CD Creator付属モデル		¥21,500
CDRM-228AT/BG	書4、読8、CD RW2	
B's Recorder Gold付属モデル		¥22,800
CDRR-4420AT/BG	書4、読20、CD-RW4	
B's Recorder Gold付属モデル		¥42,800
CDRS-4224AT	書4、読24	
WinCDR Ver.4.01+Pocket CD付属モデル		¥37,800

TEAC	CD-R624SKA	SCSI内蔵	書6倍	読24倍	EasyCD CR付	¥49,800
	CD-R624SKB	SCSI内蔵	書6倍	読24倍	B'sRec付	¥49,800
	CD-R6240SA	SCSI外付	書6倍	読24倍		¥56,800
	CD-R6240SB	SCSI外付	書6倍	読24倍		¥56,800
	CD-R55SKT	SCSI内蔵	書4倍	読12倍	CD-Cooker付	¥33,800
	CD-R551SA	SCSI外付	書4倍	読12倍		¥47,800
	CD-R55SKB	SCSI内蔵	書4倍	読12倍	B'sRec付	¥43,800
	CD-R551SB	SCSI外付	書4倍	読12倍		¥47,800
YAMAHA	CRW4416S-VK	SCSI内蔵	書4倍	読16倍	EasyCD CR付	¥49,500
	CRW4416SX-VK	SCSI外付	書4倍	読16倍		¥56,800
キャラベル	RW4416FBS/K	SCSI内蔵	書4倍	読16倍	B'sRec付	¥48,800
	RW4416S/PC	SCSI外付	書4倍	読16倍		¥55,800
	CD-R 820EXFBS/K	SCSI内蔵	書4倍	読16倍	B'sRec付	¥46,800
MELCO	CDR-S820FB	SCSI内蔵	書8倍	読20倍	B'sRec付	¥57,800
	CDR-S820	SCSI外付	書8倍	読20倍	B'sRec付	¥62,800
プレクスター	PX-R820 TI/BS	SCSI内蔵	書8倍	読20倍	B'sRec付	¥62,800
	PX-R820 Te/BS	SCSI外付	書8倍	読20倍		¥67,800
	PX-W4220 TI/BS	SCSI内蔵	書4倍	読20倍	B'sRec付	¥45,800
	PX-W4220 TI/TO	SCSI内蔵	書4倍	読20倍	WinCD-R付	TOPプライス
RICOH	MP7040A-ED	ATAPI内蔵	書4倍	読20倍	B'sRec付	¥48,800

スピーカー

クリエイティブ	DTT-5.1J	トルヒーナンタル内蔵5Chスピーカー	¥35,800
	PCW4PS	ボリュームコントローラ付属	¥13,800
FREEWAY	ViP純正	ViP純正外付スピーカー	¥3,800
	SP 100	5"ヘイ内蔵スピーカー	¥1,980
	SP 200	5"ヘイ内蔵スピーカー	¥2,500
	SP-300	3.5"ヘイ内蔵スピーカー	¥1,980
	SI-650	3.5"ヘイ内蔵イコライザー付	¥5,500
SONY	SR-STIPC		¥4,800
	SR-SPC21		¥4,800
	SRS-PC3DW		¥9,600
	SRS-PC51		¥7 980
	SRS-Z1000PC		¥19.800
	SRS-Z500PC		¥6 980
	SRS-Z750PC		¥10 980

YAMAHA	YST-M8W	¥5 980
	YST-M8B	¥5.980
	YST-MSW8W	¥7,280
	YST-MSW8B	¥7,280
Victor	SP A5W	¥2,500
	SP-A5B	¥1,980
	SP-A7	¥5,500
ONKYO	GX-70AW	¥15,800
	GX-70AB	¥15,800
Panasonic	EBA-MPC57USB	¥14,800
	EBA-MPC55	¥11 800
	EBA-MP1000	¥49 800
	EBA-MPC70	¥14 800
	EBA MPC50	¥9 800

キャプチャ/MPEG/ビデオ編集/TVチューナー/コンバーター

Canopus	DV Raptor	DVキャプチャ&ビデオ編集	¥67,800
	PowerCapturePro	PCIビデオキャプチャ	¥77,800
	PowerCapture/V SEバルク	キャプチャカードISA	¥6 800
	PowerPresenter1024	スキャンコンバータ	¥32,800
	DVRex-M1	DVノンリニア編集システム	¥288,000
松下インターテクノ	miroVIDEO DC10J	PCIビデオキャプチャ	¥45,800
	miroVIDEO DC30 Plus	PCIビデオキャプチャ	¥136,000
	miroVIDEO DV300	DVキャプチャ	¥128,000
I/O DATA	GV BCTV2/PCI	TVチューナ/キャプチャ	¥26,800
	GV VCP/PCI	ビデオキャプチャ	¥11,800
	PCCAP	PC Card キャプチャ	¥19,800
	SR-SPPC/PCI	SkyPerfect!受信	¥27,800
	GV-DVD/PCI	DVD再生ボード	¥33,500
AIMS Lab	VideoHighway Xtreme98	TVチューナ/キャプチャ	¥19,800
	GrabIT Pro	静止画キャプチャ外付	¥12,800
	InstantTV	TVキャプチャ外付型	¥16,800
コンパル	あぷこんUSC999	アップ スキャンコンバーター	¥7,980
	TampestXGA	ビデオエンコーダー	¥32,800
	Grabbit USB	外付ビデオキャプチャUSB	¥19,800
	SmartTV	外付TVチューナ	¥21,800

CD-ROMドライブ

FREEWAY	CDXK-40AT	ATAPI内蔵	40倍速	¥21,800
	CDXT 32AT2	ATAPI内蔵	32倍速	¥6,980
TEAC	CD-532EK/B	ATAPI内蔵	32倍速	¥8,480
	CD-532SK/B	ATAPI内蔵	32倍速	¥10,980
PIONEER	DR-944	ATAPI内蔵	40倍速	¥9,800
	DR-714SDV	ATAPI内蔵	36倍速	¥9,280
	DR-966	SCSI内蔵	40倍速	¥12,800
	DR-706SDV	SCSI内蔵	36倍速	¥11,800
	DR-766	SCSI内蔵	36倍速	¥10,800
プレクスター	PX40TSI/TO	SCSI内蔵	40倍速	¥19,800
	PX40TSE/TO	SCSI内蔵	40倍速	¥28,800
	PX32TSI/TO	SCSI内蔵	32倍速	¥16,800
	PX32TSE/TO	SCSI内蔵	32倍速	¥22,800
MITSUMI	CRMC-FX3210	ATAPI内蔵	32倍速	¥6,480
	CRMC-FX4000	ATAPI内蔵	40倍速	¥8,800
ASUS	CD-S400	ATAPI内蔵	40倍速	¥8,980
	CD-S500	ATAPI内蔵	50倍速	¥10,400
A Open	CD-940E	ATAPI内蔵	40倍速	¥7,980
	CD-948E	ATAPI内蔵	48倍速	¥9,980

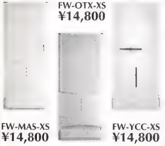
DVD-RAMドライブ

FREEWAY	DVDRAM-101S	5.2GBメディア付	¥56,800
クリエイティブ	PCDDVD/DV	MPEG2デコードカード付	¥24,800
	PCDDVD5x/DV	MPEG2デコードカード付	¥34,800
PIONEER	DVD-103S	6×32 ATAPI	¥19,800
	DVD-103S	CineMaster98SET	¥37,600
	DVD-113S	6×32 ATAPI	¥19,800
	DVD-113S	CineMaster98SET	¥37,600
	DVD-303S	6×32 SCSI	¥21,800
	DVD-303S	CineMaster98SET	¥39,800
	DVD-303S	CineMaster	¥23,800
TOSHIBA	SD-W1101	DVD再生ソフト付	¥53,800
	SD-M1202	4.8倍速	¥19,800
	SD-M1202	CineMaster98SET	¥37,600
HITACHI	GD-2500	第三世代DVD-ROM	¥17,800
	GD-2500	CineMaster98SET	¥35,800
Quadrant	CINEMASTER98 C3.0	MPEGデコーダーカード付	¥19,800
DCS	P821 DVD Play Back Board	MPEGデコーダーカード付	¥4,980

MOドライブ

富士通	MCB3064S	640MB	4300回転	SCSI内蔵	¥43,800
	MCC3064SS	640MB	3600回転	SCSI内蔵	¥39,800
富士通パーソナルズ	SMB-640NAF	640MB	4300回転	ATAP 内蔵	¥49,800
	SMB 1300N	1.3GB	4300回転	SCSI内蔵	¥79,800
	SMB-640NF	640MB	4300回転	SCSI内蔵	¥49,800
	SMB-640NL	640MB	3600回転	SCSI内蔵	¥42,800
	SMB 640WF	640MB	4300回転	SCSI外付	¥53,800
	SMB-640WL	640MB	3600回転	SCSI外付	¥45,800
	SMB-230NF	230MB	4300回転	SCSI内蔵	¥27,800
	SMB-230WF	230MB	4300回転	SCSI外付	¥29,800
OLYMPUS	MOS350B/BS	640MB	4335回転	SCSI内蔵	TOPプライス
	MOS331FB	230MB	4200回転	SCSI外付	TOPプライス

PCケース



FW-OTX-XS ¥14,800

FW-MAS-XS ¥14,800

FW-YCC-XS ¥14,800

FREEWAY DESIGN オリジナルケース

豊富な拡張性・高い信頼性

●自作PCに最適な優れたメンテナンス性・拡張カードごとに引き出せるシャーシ・サイドパネル分離型カバー、ドライバーレススクリュー●全面・背面ボールベアリングクーリングファン●ほこりをシャットアウトするエアーフィルター●自由に使えるHDD LED×3●ケースを安定させる可動式スタビライザースタンド（XDには標準装備）

ケース番号	拡張ベイ	サイズ(HXWXL)	電源	プライス
FW-OTX-XS	3.5"x2(5)5"x3	454x195x501.5	250W	¥14,800
FW-OTX-XD	3 5"x2(5)5"x3	454x195x501 5	300W	¥17,800
FW-MAS-XS	3 5"x2(5)5"x3	454x195x501 5	250W	¥14,800
FW-MAS-XD	3 5"x2(5)5"x3	454x195x501.5	300W	¥17,800
FW-YCC-XS	3.5"x2(5)5"x3	454x195x501.5	250W	¥14,800
FW-YCC-XD	3 5"x2(5)5"x3	454x195x501.5	300W	¥17,800

人気急上昇中! CKシリーズ ATXケース

おすすめケース

ケースクラス	ケース型番	拡張ベイ	サイズ	電源	プライス
ATXフルタワー	TD-400/300WPS	3.5"x2(1.5"x4	540x190x430	300W	¥18,800
ATXミドルタワー	ST-888ATX/250AL	3.5"x3(2.5"x4	465x216x480	250W	¥18,800
	Windy MT-Pro2000	3.5"x2(3.5"x3	462x205x488	300W	¥34,500
マイクロATX	W-V500 ATX	3.5"x2(1.5"x2	350x178x370	145W	¥9,800
サーバーケースATX	TOP-4002	3.5"x1 5"x11	650x250x640	400Wx2	¥86,000
サーバーケースAT	TOP-4002	3.5"x1 5"x11	650x250x640	400Wx2	¥84 800

ケースクラス	ケース型番	拡張ベイ	サイズ(HXWXL)	電源	プライス
マイクロATX	CK 158-11A	3.5"x1(1)5"x1	330x180x380	150W	¥6.800
	CK-158-11B	3 5"x1(1)5"x1	330x180x380	150W	¥6,800
	CK-158-11C	3 5"x1(1)5"x1	330x180x380	150W	¥6,800
ミニタワーATX	CK-150-11A	3.5"x2(1)5"x2	330x210x440	230W	¥8,900
	CK-150-11B	3 5"x2(1)5"x2	330x210x440	230W	¥8,900
	CK-150-11C	3.5"x2(1)5"x2	330x210x440	230W	¥8.900
ミドルタワーATX	CK 133-1	3.5"x2(2)5"x3	490x190x435	250W	¥11.800
	CK-133-11A	3.5"x2(2)5"x3	490x190x435	250W	¥11.800
	CK-133-2	3 5"x2(2)5"x3	490x190x435	250W	¥11.800
	CK-152-11A	3 5"x2(4)5"x3	445x210x450	250W	¥11.800
	CK-152-11C	3.5"x2(4)5"x3	445x210x450	250W	¥11.800
フルタワーATX	CK-139-1	3 5"x2(2)5"x6	620x190x435	300W	¥14.800
	CK-139-11A	3.5"x2(2)5"x6	620x190x435	300W	¥14 800
	CK-139-2	3.5"x2(2)5"x6	620x190x435	300W	¥14.800
デスクトップATX	CK-151-11A	3 5"x1(1)5"x3	150x425x422	230W	¥9.800
	CK-151-11B	3.5"x1(1)5"x3	150x425x422	230W	¥9.800
	CK-151-11C	3.5"x1(1)5"x3	150x425x422	230W	¥9 800

大量導入歓迎!（企業・学校・諸官庁など）是非一度ご相談ください。ViP法人ダイヤル/03-5244-7705

※Intel Insideロゴ及びPentium、MMXおよびCeleronは、Intel Corporationの商標または登録商標です。※BURSTは日本モトローラ（株）の登録商標です。※価格は為替の変動により予告なく改正される場合があります。
※Windows、WindowsNTは、米国マイクロソフト社の米国およびその他の国における登録商標です。その他の社名および製品名は各社の商標または登録商標です。※ご注文の際は、価格納期等について、店頭又は、お電話にてご確認下さい。

Specialized machine

お問い合わせお申し込みダイヤル
03-3255-1966
FAX:03-3255-1967
http://www.twotop.co.jp

ネットワークカード

10Base-T内蔵カード	PLANEX	ENW-8300-T	PCI-Bus内蔵	¥1,980
		ENW-2401P-T	ISA-Bus内蔵	¥1,580
	MELCO	LGY-PCI-TR	PCI-Bus内蔵	¥1,980
		LGY-ISA-TR	ISA-Bus内蔵	¥1,780
	WISECOM	WS-R310T/S	PCI-Bus内蔵	¥1,280
		WS-R220T/S	ISA-Bus内蔵	¥1,180
	Acer	ALN-201T	PCI-Bus内蔵	¥1,980
		ALN-101T	ISA-Bus内蔵	¥1,480
100·10Base-T内蔵カード	PLANEX	FNW-9700-T	PCI-Bus内蔵	¥2,980
		ENW-9501-F	PCI-Bus内蔵	¥5,980
	3Com	3C905B-TX	PCI-Bus内蔵	¥9,480
		3C515-TX	ISA-Bus内蔵	¥21,800
	MELCO	LGY-PCI-TXR	PCI-Bus内蔵	¥3,280
	Intel	EtherExpressPro100+	PCI-Bus内蔵	¥7,980
	WISECOM	WS-R420	PCI-Bus内蔵	¥2,480
		WS-D400/D	PCI-Bus内蔵	¥3,980
	ASUS	PCI-L101	PCI-Bus内蔵	¥7,480
	Acer	ALN-310TX	PCI-Bus内蔵	¥4,380

10Base-T対応PCカード	PLANEX	ENW-3503-T	TypeII PCカード	¥4,280
		CP-3502-2T	10Base-2アダプタ	¥3,480
	RATOC	REX-R280	TypeII PCカード	¥9,800
		REX-R280T	R280×2枚SET	¥13,500
	MELCO	LPC2-T	TypeII PCカード	¥4,280
		ET2-MC2	10Base-2アダプタ	¥4,380
	TDK	LAK-CDO21BX	Card-Bus PCカード	¥12,800
	I/O DATA	PCLA/TE	TypeII PCカード	¥5,600
100·10Base-T対応PCカード	PLANEX	FNW-3601-T	Card-Bus PCカード	¥10,800
		FNW-3600-T	TypeII PCカード	¥9,480
	3Com	3CXFE575BT-JP	Card-Bus PCカード	¥17,800
		3C574-J-TX	TypeII PCカード	¥19,500
	MELCO	LPC2-TX	TypeII PCカード	¥9,800
		LPC2-TX-CB	Card-Bus PCカード	¥9,800
	Intel	EtherExpressPro100	Card-Bus PCカード	¥17,800
	RATOC	REX-CB81	Card-Bus PCカード	¥14,800
		REX-CB81N	Card-Bus PCカードWinNT対応	¥17,800
	TDK	LAK-CB100AX	Card-Bus PCカードWinNT対応	¥15,800

ルーター(ISDN、OCN、128k専用線対応)

YAMAHA	RTA50i	アナログ×3 DSU内蔵	¥38,800
	RT103i		¥99,800
	RT140i		¥189,000
NEC	Atrem IR450/D1A	アナログ×3 USB×1	¥39,800
	Atrem IR450	DSU無し	¥33,800
	CMZ-RT-DS	アナログ×3 DSU内蔵	¥39,800
NTT-TE東京	MN128-SOHO SL11	アナログ×3 DSU内蔵	¥38,800
	MN128-SOHO FR		TOPプライス
	MN128-R	DSU内蔵ターミナルアダプタ	¥42,800
テレコムデバイス	TCD-NC601	アナログ×3 DSU内蔵	¥36,800
アライドテレシス	AR100	アナログ×3 DSU内蔵	¥32,800
富士通	NetVehicle-FX3		¥47,800
	NetVehicle-H30		¥43,800
	NetVehicle-S30		¥80,800
古河電気工業	MUCHO-TL-DSU		¥45,800

ネットワーク・HUB

FAST ETHERNET HUB	PLANEX	DNS-500	5ポート10/100Base	¥12,800
		DNS-801	8ポート10/100Base	¥14,800
		FX-08E	8ポート10/100Base	¥21,800
		FX-16E	16ポート10/100Base	¥67,800
		FHSW-5050NF	5ポート10/100Base	¥26,800
		FHSW-8080NW	8ポート10/100Base	¥34,800
		FHSW-1212NW	12ポート10/100Base	TOPプライス
		FHSW-1616NW	16ポート10/100Base	¥84,800
	MELCO	LSW10/1009-8	8ポート10/100Base	¥21,800
		LGH 10/100-5	5ポート10/100Base	¥11,800
		LGH 10/100-8	8ポート10/100Base	¥14,800

ETHERNET HUB 10Base-T	PLANEX	EH-505	5ポート10Base	¥2,880
		EH-805	8ポート10Base	¥3,880
		EH-505P	5ポート10Baseスケルトンタイプ	¥2,980
		EH-805P	8ポート10Baseスケルトンタイプ	¥3,980
		EH-1603	16ポート10Base	¥7,980
		EH-2401	24ポート10Base	¥35,800
	MELCO	LGH-M5	5ポート10Base	¥2,980
		LGH-M8	8ポート10Base	¥3,980
		LGH-M16	16ポート10Base	¥7,480
		LGH 10/100-5	5ポート10/100Base	¥11,800
		LGH 10/100-8	8ポート10/100Base	¥14,800

ISDNターミナルアダプタ

NEC	AtermIT75	128kbps アナログ×3、USB×2 DSU付	¥30,800
	AtermIT75	128kbps アナログ×3、USB×2 DSU無し	¥24,800
	AtermIT50DSU	128kbps アナログ×2、DSU付	¥23,800
	AtermIT60/D	128kbps アナログ×2、USB×1 DSU付	¥26,800
	AtermIW60HS DSU	128kbps アナログ×2、ワイヤレスTA機能 DSU付	¥39,900
	AtermIW60	128kbps アナログ×2、ワイヤレスTA機能 DSU無し	¥34,800
	AtermRS10	IW60用リモートステーションPC接続可	¥18,800
NTT-TE東京	MN128mini-V	128kbps アナログ×2、USB+RS232Cポート	¥19,800
	MN128WTA	128kbps ワイヤレスTA	¥19,800
SUNTAC	TS128JX2/D	128kbps	¥24,800
	TS128GA-Pro	128kbps モデム内蔵	¥74,800
OMRON	MT-128S-D/R	128kbps	¥18,800
	MT-128S-D/U	128kbps (USB)	¥18,800
ALEXON	ALEX-TD505	128kbps	¥35,800
	ALEX-TD503 α	128kbps	¥31,800
	ALEX-TD203	128kbps	¥17,800

FAXモデム(アナログ/携帯電話用)

メディアポート	ViVa56LP-V	V.90/K56flex対応	PCI-Bus対応	¥4,980
OMRON	ME5614PCI	V.90/K56flex対応	PCI-Bus対応	¥7,800
	ME5614D	外付56k	PCI-Bus対応	¥14,800
	ME5614ISA	内蔵56k	ISA-Bus対応	¥9,480
	ME96KIT	デジタル携帯電話用		¥14,800
PLANEX	PB-FM56J	56k	PCカード	¥10,800
3Com	U.S.R Faxmodem	V.90/x2対応	ISA内蔵	¥13,800
	U.S.R Faxmodem	V.90/x2対応	標準外付	¥14,800
	U.S.R Faxmodem	V.90/x2対応	Voice機能付	¥16,800
DIAMOND	SuperMax56k	V.90/56flex対応	PCI-Bus対応	¥7,480
SUNTAC	MS56KEF3	外付56k		¥14,800
	DS96CFE	携帯電話用	PCカード	¥25,800
TDK	DF5633E/J	56k	PCカード	¥17,800
	DF5660	海外対応	PCカード	¥24,800
AIWA	PV-CAF5600W	56k	ISA-Bus対応	¥18,800
	PV-BW5605HW	外付56k		¥13,800
	PV-JF5605M	56k	PCカード	¥14,800

NTTのインターネット
常時接続サービス OCN

TWOTOP OCNエコノミー加入セット

OCNスタンダード
エンタープライズも取次可

OCNエコノミーに加入すると
OCN対応ルーター
下記3機種を無料進呈

YAMAHA RTA50i
NTT-TE MN128-SOHO SL10
NEC Comstrz Router

■トライアルコース
NTTへの初期費用(26,600円)をお支払い頂くだけでOK!
お客様自身で設定・設置にチャレンジ!

■おまかせコース
NTTの初期費用(26,600円)に2万円の追加料金でルーターの初期設定(弊社にてお客様の環境に合わせた設定をしてルーターを送付します)と1ヶ月のテレフォンサポートを行います。詳細はTWOTOP各店にお問い合わせ下さい。

OCNの料金
■月額38,000円
■ルーター無料
開通までは1ヶ月程度かかります。
機器の接続はお客様にてお願いします。

秋葉原各店舗のみ特別限定!TWOTOPのPointカード大好評取り扱い中!

お買物金額1,000円毎に1Pointずつ加算致します。
合計Pointが300PointにてTWOTOP商品券5,000円相当をプレゼント。
TWOTOP各店舗にてお好きな商品とお取り替え致します。
その他、カード本体にクレジットカードととしての機能も併せ持っています。
30万円〜50万円の限度枠内での分割可能。本カードをお作りする為の発行手数料一切頂きません。是非、この機会にご入会をお薦め致します。

＜クレジットショッピング利率＞
●通常分割

分割回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54
会員手数料(%)	0	2.5	3.0	4.0	4.2	6.5	7.5	8.5	9.5	13.0	14.0	18.0	19.0	22.0

※その他の分割払いの種類として●ボーナス一括払い●ボーナス2回払いもございますので、店頭にてご相談を承り致します。一括払いのみ金利利息は0です。尚、本カードは現金での買い物に対してPointを加算致しますので、お間違えの無い様お願い致します。カードの取り扱いは店頭販売のみ有効です。又、電話通販・インターネット通販は、ご利用出来ませんのでご了承下さい。

TWOTOPは考えます　安く、安心をお手元へ

サービスのTOP、プライスのTOP 2つのTOPを目指します。TWOTOPは保証します。安心、快適な使用環境を

TWOTOP独自のサポートセンターを開設。機器の初期不良や故障に限らずマシンのUPグレードから使用方法まで何でもご相談下さい。
TWOTOPオリジナルマシンについては保証期間に関係無く永久的にご利用出来ます。基本的にご相談は全て無料です。
お気軽にお問い合わせ下さい。お待ちしております。

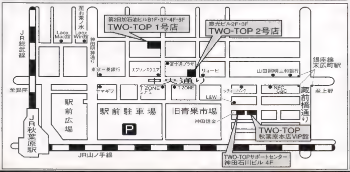
1.初期不良1ヶ月。ただし付属品(箱・説明書・かんしょう材等)がないと保証対象外となります。
2.全アイテム1年保証(輸入品も含む)HDDは10ヶ月、その他のパーツは基本的に1年間(輸入品も含む)
3.長期に及ぶ修理には代替機を無料貸出し致します。
4.取扱い商品は厳選なる調査・動作確認の上出荷致します。
5.販売商品を厳選し、修理・サポートが可能な商品のみ取扱っております。(故障時の修理に短時間で敏速に対応出来ます。)
6.大学、官庁関係のお求めは所定の様式にてお受け致します。
7.表示の金額は現金価格です。サイト支払い、為替レートの変動等により価格が変わることがあります。

❶大量購入、セット購入のお客様は、是非ご相談下さい。さらに安く値引き致します。
❷支払方法はお客様が自由に選んで頂けます。代金支払いも取扱っております。(商品到着時に集金致します。)
❸組合せ自由自在。全ての商品をクレジットにてお申し込みになれます。

回　数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金　利	2	2.5	3.0	4.0	4.5	6.5	7.5	8.5	9.5	13.0	14.0	18.0	19.0	22.0	23.0

■ご来店のお客様は即決にてお持ち帰りも出来ます。
❹期日指定、休日配達致します。
❺広告掲載以外の商品も取扱っております。お気軽にお問い合わせ下さい。

店頭即決クレジットにてお持ち帰りOK!!TOPプライスでお待ちしております!!



全国のツートップ各店舗でも展示・販売中　(第二木曜日定休、新潟店のみ毎週水曜日定休)
店頭販売:AM11:00〜PM7:30(土・日・祝日AM11:00〜PM7:00) 通信販売:AM10:30〜PM7:00(日・祝日休
※大阪日本橋店・大阪2号店のみ営業時間:AM11:00〜PM7:00(土・日・祝日

●秋葉原本店	〒101-0021	東京都千代田区外神田4-9-2	TEL03-3255-9200
●秋葉原1号店	〒101-0021	東京都千代田区外神田3-11 5第2日加石油ビルB1・4F・5F	TEL03-3258-7008
●秋葉原2号店	〒101-0021	東京都千代田区外神田3-14-6恵光ビル	2F TEL03-3257-9801 3F TEL03-3255-8068
●大阪日本橋店	〒556-0005	大阪市浪速区日本橋4-9-24	TEL06-6631-2101
●大阪2号店	〒556-0005	大阪市浪速区日本橋4-8-8	TEL06-6644-2102
●福岡博多店	〒812-0013	福岡市博多区博多駅東2-4-17第6岡部ビル1F	TEL092-474-5741
●宮城仙台店	〒983-0852	仙台市宮城野区榴岡4-5-22宮城野センタービル1F	TEL022-256-7877
●新潟店	〒950-0914	新潟市紫竹山2-3-33	TEL025-246-9000
●サポートセンター	〒101-0021	東京都千代田区外神田4-9-8神田石川ビル4F	TEL03-3255-1826

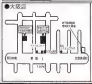
お申し込みダイヤル → TEL.03-3255-1966
FAX見積り24時間大歓迎! → FAX.03-3255-1967

ツートップ
店頭販売 → 第2木曜定休
営業時間 AM11.00〜PM7:30
サポートセンター → 第2木曜定休
営業時間 AM11.00〜PM7:00
通信販売 → 日・祭日休
営業時間 AM10:30〜PM7:00

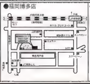
お振込先

秋葉原各店	三和銀行秋葉原支店	普通	3715251	ツートップ
大阪日本橋店	三和銀行恵美須支店	普通	3667277	(株)フリーウェイツートップ大阪日本橋店
福岡博多店	西日本銀行博多駅東口支店	普通	0827190	(株)フリーウェイツートップ博多店
宮城仙台店	仙台銀行仙台東口支店	普通	2777831	(株)フリーウェイツートップ仙台店
新潟店	新潟中央銀行紫山支店	普通	0827190	(株)フリーウェイツートップ新潟店

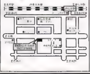
●大阪店



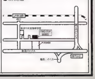
●福岡博多店



●宮城仙台店



●新潟店



価格は為替の変動により、予告なく改正される場合があります。御注文の際は、店頭又はお電話にて御確認下さい。

※Intel Insideロゴ及びPentium、MMXおよびCeleronは、Intel Corporationの商標または登録商標です。※BURSTは日本モトローラ(株)の登録商標です。
※Windows、WindowsNTは、米国マイクロソフト社の米国およびその他の国における登録商標です。その他の社名および製品名は各社の商標または登録商標です。

資料請求 No.149

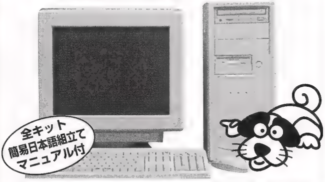
アップグレード工房 BLESS

ホームページ上で取扱い全品の最新価格をご案内！お知らせページでは耳より情報もキャッチできる！

毎日更新!! 最新価格情報をチェック！ URL http://www.bless.co.jp

ブレスオリジナル組立キット

★1年間無償保証&半永久アップグレードが可能！
ご希望に応じて仕様変更は自由にできます。



※組立て時のパーツ損傷は保証対象外です。充分お気をつけ下さい。

New VIGOR-P3/450BX <PentiumⅢ 450モデル>

OSなし ¥158,000 OS付 ¥Call

■いよいよPentiumⅢ搭載モデルが登場!! 440BX/AGPバス搭載。
■HDDは10.1GB標準搭載、メモリには128MB(PC100対応)を標準搭載。

●本体ケース:ATXミドルタワータイプ 電源250W ●マザーボード:ASUS P2B (Intel 440BXチップ搭載)
●BIOS:AWARD FLASH BIOS(PnP対応) ●拡張スロット:3×PCI、1×ISA、1×PCI／ISA 1×AGP
●I／O:2×PCI BUS ENHANSED IDEポート 2×シリアル、1×パラレル(EPP,ECP)ポート、2×USBポート
●CPU:INTEL PentiumⅢ 450MHz(外部100MHz駆動) ●ヒートシンク:PENTIUMⅢ専用クーラー
●メモリ:128MB SDRAM 168pin (128MB×1 100MHz対応) ●キャッシュメモリ:512KB(CPU内蔵)
●FDD:3.5" 2Mode ●HDD:10.1GB ULTRA ATA ●CD-ROM:36倍速CD-ROM ATAPI
●ビデオカード:AGP対応 RIVA 128ZXチップ搭載ビデオカード8MB
●サウンドカード:Creative SB PCI 128 (OEM版) ●FAX／モデム:オプション
●キーボード:112日本語WIN95／98対応キーボード(PS／2) ●マウス:PS／2マウス
※OS付の場合:日本語Windows98(OEM版 インストール用FD/CD-ROM添付)

New DELIGHT-333C <Celeron 333 PPGAモデル>

OSなし ¥83,800 OS付 ¥Call

■最新のソケット370マザー！440BX/AGPバス搭載、HDDは6.4GB Ultra ATAを採用。
■最新のAGP対応カード、メモリ(SD-RAM)は100MHz完全対応。

●本体ケース:ATXミドルタワータイプ 電源250W ●マザーボード:ABIT BM-6(Intel 440BXチップ搭載ソケット370)
●BIOS:AWARD FLASH BIOS(PnP対応) ●拡張スロット: 4×PCI、1×ISA、1×PCI／ISA、1×AGP
●I／O:2×PCI BUS ENHANSED IDEポート 2×シリアル、1×パラレル(EPP,ECP)ポート、2×USBポート
●CPU:INTEL Celeron 333PPGA(外部66MHz駆動)*100MHzは非対応 ●ヒートシンク:ソケット370専用クーラー
●メモリ:64MB SDRAM 168pin (64MBx1 100MHz対応) ●キャッシュメモリ:128KB(CPU内蔵)
●FDD:3.5" 2Mode ●HDD:6.4GB ULTRA ATA ●CD-ROM:36倍速CD-ROM ATAPI
●ビデオカード:AGP対応RIVA 128ZXチップ搭載ビデオカード8MB ●サウンドカード:Creative SB PCI 128(OEM版)
●FAX/モデム:オプション ●キーボード:112日本語WIN95/98対応キーボード(PS／2) ●マウス:PS／2マウス
※OS付の場合:日本語Windows98(OEM版 インストール用FD/CD-ROM添付)

New DELIGHT-400A <AMD K6-2 400モデル>

OSなし ¥99,800 OS付 ¥Call

■CPUにAMD K6-2 400MHzを採用。CPUクーラーはWindy K6-2 400対応品！
■HDDは8.4GB標準搭載、メモリは128MB (PC100対応)を標準搭載。

●本体ケース:ATXミドルタワータイプ 電源250W ●マザーボード:A Open AX59 PRO
●BIOS:AWARD FLASH BIOS(PnP対応) ●拡張スロット:3×PCI、2×ISA、1×PCI／ISA 1×AGP
●I／O:2×PCI BUS ENHANSED IDEポート 2×シリアル、1×パラレル(EPP,ECP)ポート、2×USBポート
●CPU:AMD K6-2 400MHz(100×4倍) ●ヒートシンク:星野金属 Windy K6-2 400(AMD推奨)
●メモリ:128MB SDRAM 168pin (128MB×1 100MHz対応)
●キャッシュメモリ:パイプラインバーストSRAM 1MB
●FDD:3.5" 2Mode ●HDD:8.4GB ULTRA ATA ●CD-ROM:36倍速CD-ROM ATAPI
●ビデオカード:AGP対応RIVA 128ZXチップ搭載ビデオカード 8MB ●サウンドカード:Creative SB PCI 128(OEM版)
●キーボード:112日本語WIN95/98対応キーボード (PS／2) ●マウス:PS／2マウス
※OS付の場合:日本語Windows98/95(OEM版 インストール用FD/CDROM添付)

ブレス工房の利用方法

●キットを購入したいけど、ひとりで組み立てるのがチョット不安・・・。

●ブレスで買うとBLESS工房で、無料指導が受けられる。

●各種設定まで、その場で完了。さぁ、家に帰ってすぐ使おう！

●次はアップグレードもひとりでOK!

なぜ？なぜ？ BLESS工房おすすめの訳

Q. 組立て教えてもらうのにいくらぐらいかかるのですか？
A. ブレスでキット購入のお客様には無料で指導致します。

Q. 急に組立てたくなっちゃったら？
A. BLESS工房には専任のスタッフが常駐しているので、買ったその日に組立てることもOK!!

Q. 今日は工具を持ってきてないんです。買うのもちょっと・・・。
A. 手ぶらでも組立てられます。組立てに必要な工具や動作確認用のモニタはブレスでご用意しています。

Q. 組立てだけですぐ使えるの？
A. 各種設定をしないとハードを組立てただけでは使えません。ブレスではBIOSからOSインストールまでスタッフが指導します。家に帰ったらすぐに使えます！

ブレスメンバーズカード

ブレス(店頭)でパーツまたは組立キットをご購入いただいた方、アップグレードされた方のみ入会いただけます。入会金・年会費など一切不要。会員だけに贈るブレス特別情報をはじめ、うれしい特典盛りだくさん！ポイントがいっぱいになると割引サービスがうけられます。

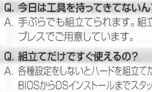
通信販売のお申し込み

※商品の在庫と価格をご確認の上、電話、FAX、インターネットにてお申込み下さい。
※送料はお客様負担にてお願いします。※価格は変動しますので、ご確認下さい。
※品切れの際は、ご容赦下さい。

お支払い方法

お支払い方法は、銀行振り込み・現金書留・代引き・クレジットカード(店頭のみ)の中からご自由にお選びいただけます。※通販のお申し込みは、1万円以上からでお願い致します。

お振り込み口座：三和銀行 秋葉原支店 普通3843442 ブレス通販部



アップグレード工房ブレス

〒101-0021 東京都千代田区外神田1-11-6
小暮ビル6F
TEL.03-3254-2571 FAX.03-3254-2569
e-mail webshop@bless.co.jp

※会社名及び製品名は各社の商標または登録商標です。

資料請求 No.150

通信販売
お問い合わせ
10:30〜18:00

TEL 03-3526-9351 FAX 03-3526-9350

webshop@bless.co.jp

★営業時間/10:30〜19:30/年中無休

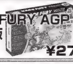
サポート専用 03-3254-2572

サポート受付時間 11:00〜18:00

★下記のパーツをチョイスして、お好みのマシンを組み立てられます。★パーツの相性がありますので、スタッフにご相談ください!

Quantum
FBCR-8400A
(8.4GB ULTRA ATA/66)
¥20,800

Pioneer
DVD-303S
(DVD×6、CD×32 内蔵SCSI)
¥18,800



ATI
RAGE FURY AGP 32MB
日本語版
¥27,800

星野金属工業
Windy MT-PRO1000 ATX250W
(アルミ製)
Now Printing
¥26,800

メーカー及び型番		ブレス特価

マザーボード

CHAINTECH	6ZIA 440ZX Socket370 MicroATX サウンド付 NEW	¥14,800
CHAINTECH	6BDU 440BX Dual PII Adaptec2940U2W搭載 ATX	¥56,800
CHAINTECH	6BTS 440BX Adaptec2940UW搭載 ATX	¥28,800
CHAINTECH	6BTA3 440BX PentiumII ATX 100MHz/AGP対応 NEW	¥17,800
Microstar	MS-6163 440BX PentiumII ATX 100MHz/AGP対応 PCI×5 NEW	¥16,800
Microstar	MS-6153 440BX Socket370 ATX 100MHz/AGP対応 PCI×5 NEW	¥15,800
ABIT	BX-6 Rev2.0 440BX PentiumII ATX 100MHz/AGP対応 PCI×5 NEW	¥17,800
ABIT	BM-6 440BX Socket370 ATX 100MHz/AGP対応 PCI×5 NEW	¥14,800
ABIT	BH-6 440BX PentiumII ATX 100MHz/AGP対応 PCI×5	¥14,800
ASUSTek	MEB-VM(8MB)440BX Socket370 MicroATX VGA/Sound搭載 NEW	¥22,800
ASUSTek	MEL-M 440LX Socket370 MicroATX NEW	¥12,800
ASUSTek	P2B-F 440BX PentiumII ATX 100MHz/AGP対応 PCI×5	¥18,800
ASUSTek	P2B-DS 440BX DUAL PII U2W SCSI搭載 ATX	¥62,800
ASUSTek	P2B-S 440BX Adaptec2940U2W搭載 ATX	¥45,800
ASUSTek	P2B 440BX PentiumII ATX 100MHz/AGP対応	¥17,800
ASUSTek	P5A/PB512 ALI Aladdin5 ATX AGP対応	¥12,800
ASUSTek	P5A-B/PB512 ALI Aladdin5 AT AGP対応	¥11,800
A Open	AX6BC TypeR 440BX PentiumII ATX AGP/100MHz対応	¥17,800
A Open	AX59PRO/PB1MB VIA Apollo-MVP3 ATX	¥12,800
日本FIC	PA-2013/PB 2MB VIA Apollo-MVP3 ATX AGP/100MHz対応	¥13,800
日本FIC	VA-503+/1MB VIA Apollo-MVP3 AT AGP/100MHz	¥11,800

本体ケース

PA-600	ミドルタワー 235W,5"×2/3.5"×2(2)ATX NEW	¥14,800
868-BH	ミドルタワー 250W,5"×3/3.5"×2(1)ATX引出しタイプ	¥10,800
CS-888GX	ミドルタワー 250W,5"×3/3.5"×2(1)ATX	¥11,800
PCS-001	ミドルタワー 250W,5"×3/3.5"×2(2)ATX	¥15,800
IW-A600	ミドルタワー 250W,5"×3(1)/3.5"×1(3)ATX引出しタイプ	¥10,800
IW-A500	ミドルタワー 250W,5"×3(1)/3.5"×2(2)ATX引出しタイプ	¥10,800
TB-666	ミドルタワー 250W,5"×3(1)/3.5"×2(2)ATX引出しタイプ	¥10,800
FK-318S	ミドルタワー 250W,5"×3/3.5"×2(3)ATX引出しタイプ	¥12,800
EYE-702	ミドルタワー 250W,5"×3/3.5"×2(2)ATX引出しタイプ	¥13,800
CLIO-1	ミドルタワー 250W,5"×3/3.5"×1(3)ATX引出しタイプ	¥12,800
NT-979	ミドルタワー 250W,5"×3/3.5"×1(3)ATX MAC風デザイン	¥12,800
NT-989	ミドルタワー 250W,5"×4/3.5"×1(3)ATX MAC風デザイン NEW	¥15,800
Z33	ミドルタワー 250W,5"×3/3.5"×2(1)ATX NEW	¥14,800
EN-7237 250W	ミドルタワー 250W,5"×4/3.5"×2(2)ATX 250W電源搭載	¥12,800
TQ-700/250	ミドルタワー 250W,5"×3/3.5"×2(3)ATX markIII	¥18,800
TQ-700/300	ミドルタワー 300W,5"×3/3.5"×2(3)ATX markIII 300W電源	¥23,800
TD-400	ミドルタワー 300W,5"×4/3.5"×2(2)ATX 300W電源 NEW	¥18,800
MT-PRO2000	ミドルタワー 300W,5"×3/3.5"×2(3)ATX 300W電源アルミ製 NEW	¥34,800
Windy OPTION	MT-PRO2000用 拡張HDDマウンター&前面クーラー	¥4,500
IW-Q500	フルタワー 300W,5"×5/3.5"×1(4)ATX	¥17,800
IW-Q600	フルタワー 300W,5"×5/3.5"×1(4)ATX	¥17,800

CPU

Intel	Xeon-450MHz 2MB NEW	¥468,000
Intel	Xeon-450MHz 1MB NEW	¥268,000
Intel	Xeon-450MHz 512KB	¥118,000
Intel	PentiumIII-500MHz 512KB with ECC NEW	¥89,800
Intel	PentiumIII-450MHz 512KB with ECC NEW	¥63,800
Intel	PentiumII-450MHz 512KB with ECC	¥59,800
Intel	PentiumII-400MHz 512KB with ECC	¥38,800
Intel	PentiumII-350MHz 512KB with ECC SECC2	¥24,800
Intel	Celeron-400MHz 128KB SEPP NEW	¥21,800
Intel	Celeron-366MHz 128KB SEPP NEW	¥13,800
Intel	Celeron-333MHz 128KB SEPP	¥10,800
Intel	Celeron-400MHz 128KB PPGA NEW	¥17,800
Intel	Celeron-366MHz 128KB PPGA NEW	¥12,800
Intel	Celeron-333MHz 128KB PPGA NEW	¥9,800
AMD	K6/2-450MHz NEW	¥Call
AMD	K6/2-400MHz BOX CPUクーラー/国内保証書付 NEW	¥18,800
AMD	K6/2-380MHz NEW	¥14,800
AMD	K6/2-366MHz NEW	¥12,800
AMD	K6/2-350MHz BOX CPUクーラー/国内保証書付	¥12,800
AMD	K6/2-333MHz	¥9,800
AMD	K6/2-300MHz BOX CPUクーラー/国内保証書付	¥9,800
Cyrix	MII-333GP 83/250 JBOX NEW	¥6,800
Cyrix	MII-300GP 66/233 JBOX NEW	¥5,800
Cyrix	MII-300GP 75/225 NEW	¥5,800
IDT	Winchip2 240(W2-3DEE240GSA) NEW	¥7,800
IDT	Winchip2 200(W2-3DEE200GSA) NEW	¥6,300

CPU Fan 他

SANYO	P5CPUFAN SANYO Pentium用 CPU Fan 温度センサー対応	¥3,800
ロンテック	PLPRO/MMX AMD K6-2対応 クーラー付	¥7,800

メモリー

国内ノーブランド	256MB SDRAM PC100対応(CL2)128M Bit DRAM使用 NEW	¥95,000
国内ノーブランド	128MB SDRAM PC100対応(CL2)	¥21,500
国内ノーブランド	64MB SDRAM PC100対応(CL2)	¥11,500

FDD

Mitsumi	3.5" 2Mode D359M3	¥3,600
TEAC	3.5" 2Mode FD-235HG	¥3,600
TOMCAT	3.5" 3Mode (ドライバーソフト付)	¥5,800

IDE HDD

IBM	14.4GB DTTA-371440 ULTRA ATA 7200rpm	¥37,800
IBM	10.1GB DTTA-371010 ULTRA ATA 7200rpm	¥29,800
IBM	16.8GB DTTA-351680 ULTRA ATA	¥36,800
IBM	10.1GB DTTA-351010 ULTRA ATA	¥21,800
IBM	8.4GB DTTA-350840 ULTRA ATA	¥20,800
Quantum	13.0GB FBCR-13000A ULTRA ATA/66 NEW	¥29,800
Quantum	8.4GB FBCR-8400A ULTRA ATA/66 NEW	¥20,800
Quantum	6.4GB FBCR-6400A ULTRA ATA/66 NEW	¥18,800
Quantum	4.3GB FBCR-4300A ULTRA ATA/66 NEW	¥16,800
Quantum	12.7GB FBEX-12700A ULTRA ATA	¥27,800
Quantum	6.4GB FBEX-6400A ULTRA ATA	¥16,800
Seagate	13.6GB ST313640A ULTRA ATA NEW	¥29,800
Seagate	10.2GB ST310230A ULTRA ATA NEW	¥22,800
Seagate	6.4GB ST36422A ULTRA ATA NEW	¥16,800
Seagate	3.2GB ST33210A ULTRA ATA NEW	¥14,800
W/DIGITAL	13.0GB WDAC313000 ULTRA ATA/66 NEW	¥27,800
W/DIGITAL	10.0GB WDAC310200 ULTRA ATA/66 NEW	¥24,800
W/DIGITAL	8.4GB WDAC28400 ULTRA ATA/66 NEW	¥19,800
W/DIGITAL	6.4GB WDAC26400 ULTRA ATA/66 NEW	¥17,800
W/DIGITAL	4.3GB WDAC14300 ULTRA ATA/66 NEW	¥16,800

SCSI HDD

IBM	36.4GB DRHS-36XP ULTRA2-WIDE LVD	¥228,000
IBM	18.2GB DRVS-18LZX ULTRA2-WIDE LVD	¥128,000
IBM	9.1GB DRVS-9LZX ULTRA2-WIDE LVD	¥74,800
IBM	9.1GB DDRS-39130LW ULTRA2 WIDE LVD	¥45,800
IBM	9.1GB DDRS-39130UW ULTRA WI-DE	¥45,800
IBM	9.1GB DDRS-39130 ULTRA SCSI	¥45,800
IBM	4.5GB DDRS-34560LW ULTRA2-WIDE LVD	¥25,800
IBM	4.5GB DDRS-34560UW ULTRA WIDE	¥25,800
IBM	4.5GB DDRS-34560 ULTRA SCSI	¥25,800
Seagate	18.2GB ST118202LW Cheetah ULTRA2-WIDE LVD	¥128,000
Seagate	9.1GB ST39102LW Cheetah ULTRA2-WIDE LVD	¥75,800
Seagate	4.5GB ST34502LW Cheetah ULTRA2-WIDE LVD	¥59,800
Seagate	18.2GB ST118273LW Barracuda ULTRA2 WIDE	¥96,800
Seagate	18.2GB ST118273W Barracuda U-WIDE	¥96,800
Seagate	18.2GB ST118273N Barracuda ULTRA	¥96,800
Seagate	9.1GB ST39173LW Barracuda ULTRA2 WIDE	¥47,800
Seagate	9.1GB ST39173W Barracuda U-WIDE	¥47,800
Seagate	9.1GB ST39173N Barracuda ULTRA	¥47,800
Seagate	9.1GB ST39140W U-WIDE 7200rpm	¥39,800
Seagate	9.1GB ST39140N ULTRA 7200rpm	¥39,800
Seagate	6.5GB ST36530W U-WIDE 7200rpm	¥32,800
Seagate	6.5GB ST36530N ULTRA 7200rpm	¥32,800
Seagate	4.5GB ST34520W U-WIDE 7200rpm	¥25,800
Seagate	4.5GB ST34520N ULTRA 7200rpm	¥25,800
Quantum	18.2GB TD-18200LW ATLASIII ULTRA2-WIDE	¥95,800
Quantum	18.2GB TD-18200S ATLASIII ULTRA SCSI	¥95,800
Quantum	9.1GB TD-9100LW ATLASIII ULTRA2 WIDE LVD	¥54,800
Quantum	9.1GB TD-9100S ATLASIII ULTRA SCSI	¥54,800

ノート用2.5"HDD

IBM	10.0GB DCXA-210000 12.5mm NEW	¥76,800
IBM	8.1GB DCXA-208100 12.5mm NEW	¥66,800
IBM	6.4GB DADA-26480 12.5mm	¥32,800
IBM	6.4GB DBCA-206480 9.5mm NEW	¥36,800
IBM	4.8GB DBCA-204860 9.5mm NEW	¥26,800
IBM	4.3GB DKLA-24320 9.5mm	¥23,800
TOSHIBA	6.4GB MK6409MAV 12.7mm	¥32,800
TOSHIBA	3.2GB MK3205MAV 12.7mm	¥21,800
TOSHIBA	6.4GB MK6412MAT 8.45mm NEW	¥39,800
TOSHIBA	4.3GB MK4309MAT 8.45mm NEW	¥22,800
TOSHIBA	3.2GB MK3209MAT 8.45mm NEW	¥20,800

内蔵型CD-ROM・MO・PD・DVD他

ASUSTeK	50倍速ATAPI CD-S500 NEW	¥9,800
TOSHIBA	40倍速ATAPI XM6502B NEW	¥9,500
Pioneer	40倍速ATAPI DR-944 NEW	¥9,000
Mitsumi	40倍速ATAPI CRMC-FX4010S NEW	¥6,800
Pioneer	36倍速ATAPI DR-714SDV スロットタイプ	¥9,000
TEAC	32倍速ATAPI CD-532EK/B	¥7,800
Plextor	40倍速SCSI PX-40TSi/TO NEW	¥19,800
TOSHIBA	40倍速SCSI XM6401B NEW	¥13,800
Pioneer	32倍速SCSI DR-706SDVスロットタイプ	¥11,800
TEAC	32倍速SCSI CD-532SK/B	¥10,800
Mighty Japan	W2倍/R20倍/PD Multi CDRドライブ 内蔵ATAPI型	¥27,800
Panasonic	24倍速PD/CD-ROM LF-1097 内蔵SCSI(バルク)	¥27,800
Mighty Japan	MTY-101S SCSI内蔵型DVD-RAM ドライブ	¥56,800
Creative	PC-DVD Encore5X DXr2 DVD-ROMドライブ 第3世代	¥34,800
Pioneer	DVD-303S SCSI内蔵型DVD-ROM DVD×6、CD×32	¥18,800
Pioneer	DVD-103S ATAPI内蔵型DVD-ROM DVD×6、CD×32	¥17,800
Toshiba	SD-1201S SCSI内蔵型DVD-ROM DVD×4.8、CD×32	¥19,800
Toshiba	SD-1202S ATAPI内蔵型DVD-ROM DVD×4.8、CD×32	¥16,800
Mighty Japan	MTY-8583B ATAPI内蔵型DVD-ROM DVD×5、CD×32	¥16,800
YAMAHA	W4倍/RW4倍/R16倍 CD-Rドライブ CRW4416S-VK	¥48,800
キャラベル	W8倍/R20倍 CD-Rドライブ CD-R820EXFB/K	¥46,800
Plextor	W8倍/R20倍 CD-Rドライブ PX-R820Ti/TO NEW	¥59,800
Plextor	W4倍/R12倍 CD-Rドライブ PX-R412Ci/CR	¥42,800
TEAC	W6倍/R20倍 CD-Rドライブ CD-R624SKA or SKB NEW	¥48,800
TEAC	W4倍/R12倍 CD-Rドライブ CD-R55SKA or SKB	¥36,800
Mighty Japan	W4倍/R8倍 CD-Rドライブ MTY-7502BA 内蔵型 NEW	¥25,800
Logitec	640MB MOドライブ 2MB 4300rpm 外付SCSI LMO-643F	¥54,800
FUJITSU	640MB MOドライブ 2MB 4300rpm 内蔵SCSI(バルク)	¥42,800

Video Card

ATI	XPERT 99 8MB AGP版 日本語版 NEW	¥15,800
ATI	XPERT 128 16MB AGP版 日本語版 NEW	¥20,800
ATI	RAGE FURY 32MB AGP版 日本語版 NEW	¥27,800
ATI	XPERT128 16MB AGP版 日本語版 バルク NEW	¥18,800
ATI	RAGE FURY 32MB AGP版 日本語版 バルク NEW	¥24,800
カノープス	SPECTRA3200R2 nVIDIA RIVA TNT SGRAM 16MB AGP版 NEW	¥24,800
カノープス	SPECTRA3200R2 PCI nVIDIA RIVA TNT SGRAM 16MB PCI版 NEW	¥24,800
Creative	Graphics Blaster RIVA TNT 16MB AGP	¥13,800
Creative	3D Blaster Banshee AGP SGRAM 16MB	¥12,800
Creative	3D Blaster Banshee AGP SGRAM 16MB バルク	¥10,800
Creative	3D Blaster Banshee PCI SGRAM 16MB	¥12,800
Diamond	Monster Fusion AGP Banshee SGRAM 16MB 日本語版	¥15,800
Diamond	Monster Fusion AGP Banshee SGRAM 16MB バルク	¥13,800
Matrox	MGA-Millennium G200/250 SGRAM 8MB(日本語版)AGP版	¥15,800
Matrox	MGA-Millennium G200/250 SGRAM 8MB(英語版)PCI版	¥15,800
Matrox(InfoMAGIC)	Marvel G200 TV AGP SDRAM8MB(日本語版)	¥38,800
Matrox(InfoMAGIC)	Marvel G200 TV PCI SDRAM8MB(日本語版)	¥38,800

SCSI Card

Adaptec	AHA-2940UW ULTRA-WIDE(バルク)	¥25,800
Adaptec	AHA-2940U ULTRA(バルク)	¥22,800
Adaptec	AHA-2940U2W/Kit ULTRA2WIDE	¥46,800
Adaptec	AHA-2940UW/JA RTL Kit ULTRA-WIDE	¥37,800
Adaptec	AHA-2940AU/JA RTL Kit ULTRA NEW	¥29,800
Adaptec	AHA-2910C/JA Kit FAST・SCSI2	¥12,800
Tekram	DC-390F ULTRA・WIDE	¥15,800
Tekram	DC-390U ULTRA	¥11,500
Tekram	DC-390 PCI	¥8,200
Abaptek	IOI-4203U ULTRA	¥6,800

Sound Card

Creative	SB LIVE/DV PCIサウンドカード	¥25,800
Creative	SB LIVE Value PCIサウンドカード 廉価版	¥16,800
Creative	SBPCI 128/DV PCIサウンドカード	¥7,800
Creative	SBPCI128/DV PCIサウンドカード(OEM版バルク)	¥5,800
カノープス	DA-PORT USB 外付USBデジタルオーディオ BOX NEW	¥22,800
Diamond	Monster Sound MX300 PCI NEW	¥11,800
YAMAHA	WaveForce WF192X PCI DIGITAL PCIサウンドカード XG互換	¥11,800

FAX Modem・TA

NEC	Aterm IR450/D DSU内蔵TA ルーター機能付 NEW	¥41,800
YAMAHA	RTA50i TA/ルーター	¥38,800
東海理化販売	Wave Com 56K/EXT 56K外付FAXモデム 留守電機能付 NEW	¥17,800
東海理化販売	Wave Com 56K/INT 56K内蔵FAXモデム PCI版 NEW	¥7,980
Diamond	Supra Max 56i PCI 56K内蔵FAXモデム PCI版 日本語版	¥9,800

Network

3COM	3C509B-JQ-TP ISA Ethernet Card 10BaseT	¥6,800
3COM	3C905B-J-TX PCI Ethernet Card 100/10BaseT	¥9,800
Intel	EtherExepress Pro/100+PCI 100/10Base	¥8,800
PLANEX	FNW-9700T PCI Ethernet Card 100/10BaseT	¥3,500
PLANEX	ENW-3502T PCMCIA 10Base/T	¥4,980
PLANEX	EH505 5ポート Mini-HUB	¥4,980

ディスプレイ

飯山電機	MF-8515G 15"フラットスクエア管 ドットピッチ0.28mm	¥24,500
飯山電機	A701G(AG管) 17"ダイヤモンドトロン管 ドットピッチ0.25mm	¥44,800
飯山電機	A901H(AG管) 19"ダイヤモンドトロン管 ドットピッチ0.25mm	¥74,800
飯山電機	S101G(SM管) 21"フラットスクエア管 ドットピッチ0.28mm	¥97,800
飯山電機	A101G(AG管) 21"ダイヤモンドトロン管 ドットピッチ0.28mm	¥99,800
飯山電機	TXA3611HT 14.1"TFT液晶 アナログ入力	¥84,800
NANAO	E57Ts 17" AGトリニトロン管 ドットピッチ0.25mm	¥84,800
NANAO	E76D-I 21" AGダイヤモンドトロン管 ドットピッチ0.28mm	¥158,000
三菱電機	RD19NF 19" ダイヤモンドトロン管 ドットピッチ0.25mm USB付	¥94,800
三菱電機	RDT141X 14.1" TFT液晶 アナログ入力	¥96,800

このほか多数格安の商品を取り揃えておりますのでお問い合わせ下さい。

OVER TOP

春の新作 続々入荷!

日本全国通販OK / 代引き 銀行振込 による お支払い

振込口座先 東京三菱銀行 秋葉原支店 普通 0555209 (株) メッセサンオー

お申し込みは電話で **03-3255-3500** 又はインターネットで **www.messe-sanoh.co.jp/overtop**

NEW TITLE

SIM CITY 3000
(完全日本語版)
都市開発シミュレーションの元祖。あなたの想い描く、未来の都市は?
¥7,400

CLOSE COMBAT Ⅲ The Russian Front
(英語)
いくつもの賞を獲得した、マイクロソフトのCLOSE COMBATシリーズの最新作。今度の舞台は東部戦線。あなたはドイツ軍と ソ連軍のどちらでプレイしますか?
¥TEL

Turok Ⅱ
(英語)
ネット対戦にも対応。最強の3Dシューティングゲーム。
(Jマ付版 3月末発売予定) **¥4,800**

TOCA 2
(英語・Jマ付)
「コーリン・マクレー・ラリー」のエンジンを、さらにパワーアップ。
¥6,600

People'sGeneral
(完全日本語版)
現代版 戦略シミュレーションゲーム。
¥8,400

STAR WARS : Rogue squadron 3D
(英語・Jマ付)
Xウィング、Aウィング、Yウィング等を操り、多くのミッションに参加する3Dシューティングゲーム。
¥5,800

WARGASM
(完全日本語版)
指揮官となって戦車、ヘリ、装甲車、重歩兵を操れ!
¥6,600

Dark Eyes
話題の純日本製オンラインゲーム。
¥6,400

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
シミュレーションタイプのバイクゲーム。
¥5,800

SPORTS CAR GT
BMW、ポルシェ、マクラーレン等のチューニングされたスーパーマシンを乗りこなせ!
¥5,800

電車でGO!2 高速編	¥5,980
LUNATIC DAWN 3	¥8,800
ベストプレー プロ野球	¥6,800
サイキックフォース2012	¥5,800
パワードール 3	¥7,800
女神異聞録 ～ペルソナ～	¥5,000
バスターソード	¥4,980
三国志Internet	¥6,980
戦士の決断	¥9,800
ロイヤルブロッド Ⅱ	¥7,800
パワースライド	¥4,800
SIN Mission Pack	
Weges of SIN	¥6,200
スワット2 完全日本語版	¥TEL
STAR CRAFT 完全日本語版	4月発売予定
Unreal add-on	4月発売予定
マイクロソフトCombat Flight Sim add-on	
WWⅡ太平洋戦線 2	¥3,200
WWⅡ太平洋戦線 3	¥4,000
海軍航空隊	¥4,600

BEST SELLER GAMES

Combat Flight Simulator
(完全日本語版)
昨年末発売以降、フライトシミュレーターの定番に!
¥8,400
アドオンソフト
ゼロ・ファイター/航空自衛隊 各¥3,980

Baldur's Gate
(英語・Jマ付)
Diabloを超えられるか? 話題のオンライン対応ゲーム。
¥7,480

FALCON 4.0
(英語・J簡単操作ガイド付)
今世紀最強のフライトシミュレーター登場?
¥8,400
TOPGUN・HONET'S NEST ¥7,400

コーリン・マクレー・ラリー
(完全日本語版)
本物のラリーカーを徹底的にシミュレート。
¥6,600

QuakeⅡ mission pak 2 GROUND ZERO
ロングセラーヒット、QuakeⅡのアドオンソフト。
¥4,980

F-15(Jane's)(マ)	¥6,600
F-22 TAW(J)	¥7,400
F-22 ADF(J)	¥7,400
IAF(Jane's)(マ)	¥6,600
WW Ⅱ(Jane's)(マ)	¥6,600
European Air War(E)	¥5,800
RED BARRON 3D(E)	¥5,980
F-16(マ)	¥5,400
Mig-29(マ)	¥5,400
Pro Pilot 99(E)	¥7,400
MS Flight Simulator 98(J)	¥9,200
北海道シーナリー(J)	¥3,000
東北・上信越シーナリー(J)	¥3,000
関東・甲信越シーナリー(J)	¥4,400
中部・近畿シーナリー(J)	¥3,000
中国・四国シーナリー(J)	¥3,000
九州シーナリー(J)	¥3,000
沖縄・奄美シーナリー(J)	¥3,000
M1 TANK PLATOON Ⅱ(J)	¥7,400
Pantzer Commander(J)	¥7,400
Formula 1(マ)	¥6,600
MOTOR HEAD(E)	¥5,800
Need For Speed Ⅲ	¥6,600
Moto Racer 2	¥5,800
Viper Racing(マ)	¥4,980
カーマゲドン 2(E)	¥6,200
ULTIMA ONLINE Second Age(マ)	¥7,400
UO : Game Time 2	¥4,800
MTG : Online Edition(J)	¥8,200
MYTH 2(J)	¥7,200
THIEF(マ)	¥6,400
Quake Ⅱ(マ)	¥7,400
Quake Ⅱ : THE RECKONIG(マ)	¥4,980
Unreal(マ)	¥5,480
SPEC OPS Special Pack(マ)	¥7,800
SPEC OPS add-on(マ)	¥3,100
RAINBOW SIX(マ)	¥6,800
RAINBOW SIX add-on(マ)	¥3,200
SIN(マ)	¥5,980
Half-Life(マ)	¥6,800
TOMB RAIDER 3(J)	¥6,400
バイオハザード 2(J)	¥4,600
CAESAR Ⅲ(J)	¥6,600
Might & Magic 6(J)	¥7,600
STAR CRAFT(マ)	¥6,800
STAR CRAFT Brood War(マ)	¥4,800

(E) ……英語版　(J) ……日本語版
(マ) …… 英語版日本語マニュアル付

JOYSTICK & GAME PAD

Wheel Controller

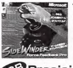
〈Microsoft〉
SideWinder Force FeedBack Wheel
¥24,800
フィードバック・ホイールの定番!

〈Thrust Master〉 USB
Nascar Force GT
¥24,800
ジョイスティックメーカーの老舗、遂に出荷開始!
Nascar Pro Racing Wheel ¥17,800
Nascar SPRINT Wheel ¥12,800

〈Logitech〉 USB
Wingman Formula Force Wheel
¥24,800
赤いハンドルが評判いいです!

〈AVB〉 USB
NGC-FBW1
¥19,800
某雑誌で紹介され、マニアな人気を持つコントローラー

FLIGHT Controller



〈Microsoft〉
ジョイスティックといえば…
SideWinder Force FeedBack Pro
¥16,800
USB Precision Pro ¥8,400

〈CH Products〉
F-16 CombatStick	¥8,600
Pro Throttle	¥13,800
Pro Pedal	¥10,800

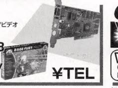
〈Thrust Master〉
F-16 FLCS	¥17,800
F-16 TQS	¥17,800
RCS Elite	¥14,800
USB TOPGUN(USB Version)	¥6,800

Game Pad

〈Microsoft〉
SideWinder Game Pad
¥4,400
USB Free Style **¥7,980**

その他 USBゲームパッド、キーボードエミュレーション式ゲームパッド等、在庫盛り沢山。
Suncom SAITEK Logicool 社製 **Pad & Joystick** 取り扱い中!

Graphics Card



ATI
高速128ビット 2D/3D/ビデオアクセラボード AGP2Xモード完全対応
Xpert 128 16MB SDRAM
Rage Fury 32MB SDRAM
¥TEL

STB coming soon!
Voodoo 3 2000 AGP or PCI
3000 AGP only
価格はTELにてお問い合わせください

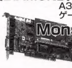
Voodoo 2 Card よりお求め易い価格になりました
Creative 12MB ……¥13,800
Diamond Monster3DⅡ(12MB) ¥15,800

《Canopus》
SPECTRA 3200 R2 AGP	¥24,800
SPECTRA 3200 R2 PCI	¥24,800
SPECTRA Video Port 600	¥TEL
(SPECTRA 3200用動画キャプチャ・オプション)	

《DIAMOND》
Viper V550 AGP(TNT Chip 搭載)	¥17,800
Viper V550 PCI(TNT Chip 搭載)	¥18,800
Monster Fusion AGP(Banshee Chip搭載)	¥16,800
Monster Fusion PCI(Banshee Chip搭載)	¥16,800

Sound Card

〈CREATIVE〉
最近、EAX対応ゲームも増えてきました
SoundBlaster
LIVE ……¥15,880
LIVE Value ……¥25,900



〈DIAMOND〉
A3Dで、2スピーカーでもゲームの臨場感がアップ!
MonsterSound MX300
¥11,800

《CREATIVE》
Sound Blaster PCI 128	¥7,800
PC Works Four Point Surround(スピーカー)	¥13,880
NEW FPS FPS 2000 Digital(スピーカー)	¥TEL
Desk Top Theater 5.1(スピーカー)	¥36,800

《DIAMOND》
Sonic Impact S90	¥6,980

《YAMAHA》
WAVE FORCE 192XG	¥9,400

(その他各種Chip搭載ノーブランドサウンドカード取り扱い有)

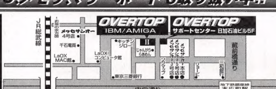
その他のグラフィックカード、サウンドカード多数在庫あり。CPU、メモリ、マザーボードも取り扱い中!!

Computer Parts & Windows Games Plus

OVER TOP
as Messe-Sanoh Ⅱ

www.messe-sanoh.co.jp/overtop

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494
《営業時間》
月～金曜日 11:00～20:00
土曜日 10:00～20:00
日曜・祝日 10:30～19:30



Acclaim
テュロック2
TUROK
日本語マニュアル付属版
SEEDS OF EVIL
恐竜世界
アクション・アドベンチャー
世界が待ってたネット対戦！
のたうちまわる人工知能！
驚愕！最新3Dエンジン！
3/26
発売
Windows® 95/98 ●CD-ROM 価格：6800円（税別）
POWERED BY
matrox
GRAPHICS BY rage 128
nVIDIA
TUROK® 2: SEEDS OF EVIL™ ©1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. TUROK: ® & © 1998, GBPC, Inc. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics Inc. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, Inc., an Acclaim Entertainment studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. TM, ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. GameSpy is a registered trademark of Critical Mass Communications, LLC. MindSpring® is a registered trademark of MindSpring Enterprises, Inc. All other trademarks are the property of their respective parties. Marketed by Acclaim. Distributed by Acclaim Distribution, Inc., One Acclaim Plaza, Glen Cove, NY 11542-2777.
発売：株式会社アクレイムジャパン
販売：ツクダシナジー株式会社
世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
資料請求 No.H03
エクスクルーシブ・ディストリビューション（販売元）：ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL : 03-5272-8955 / FAX : 03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda Synergy

Play Online 5 1999
株式会社アクセラ
1999年5月1日発行 毎月1回1日発行 第2巻第5号通巻12号 1998年9月30日第三種郵便物認可
発行人/小島文隆 編集人/宮崎秀規 編集長/辻 英之 〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03-3464-8258(編集部) 電話03-3464-8285(販売部) 電話03-3464-8275(広告部)

T1117791050981
Printed in Japan 凸版印刷株式会社
雑誌17791-5 定価:980円 本体933円
©1999 AXELA Corporation

scanned & edited
by kitsunebi